EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N

ISS Pro Evolution, Mat Hoffman's Pro BMX, Toy Story Racer, Speed Freaks, World Championship Snooker, Lego Island 2, F1 '99

PlayStation

Svenska PlayStation Magasinet

NUMMER 45

AUGUSTI 2001 PRIS: 59:50:-

RECENSION

EVIL DEAD

HAIL TO THE KING

Ett blodigt spel som inte lämnar **någon** oberörd

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Äventyrsklassikern nu till PlayStation 2

26

sidor guidespecial

Tävla och vinn fotboll, spel och tröjor

TIDSAM 0740-08

RECENSIONER

- World's Scariest Police Chases
- Evil Dead: Hail To The King
- Dave Mirra Remix
- Megaman X5
- med flera

TIDSAM 0740-08

➔ Sveriges **officiella** PlayStation-tidning ➔ **Allt** om PSone och PlayStation2


METAL GEAR SOLID 2
VI FICK DEN SISTA INTERVJUN
SUPER PLAY
SUPER PLAY 08_2001
UTE 14 AUGUSTI

Svenska PlayStation Magasinet

REDAKTION:
Chefredaktör: Andreas Frisk
Redaktör: Mikael Zethelius
Layout: Anna Clason och Lena Lauren
Medarbetare: Gustav Bjarneby och Therese Friberg

Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor eller prenumerationsfrågor per telefon.

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Björn Lorentzi

UTGIVARE: Medströms Ålandia AB

TRYCK: Hansaprint Åbo, Finland

PRENUMERATION:
Helår (12 nummer): 529 kronor
Halvår (6 nummer): 299 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08–617 23 80
www.prenservice.nu

ANNONSBOKNING:
Anders Rinaldo, tel: 08-692 66 19
Mikael Olovsson, tel: 0470-703 113

Medströms Dataförlag AB
112 85 Stockholm
Tel: 08–692 66 00 **Fax:** 08–650 97 05
E-post: psm@medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se



BÄST JUST NU: Escape From Monkey Island
SÄMST JUST NU: LCD utan backlight

Gammal tidning, nytt utseende. Svenska PlayStation-Magasinet har fått en ansiktslyftning. Vi har satsat på en mer enhetlig och stilren form som förhoppningsvis skall göra tidningen mer tillgänglig, och vi ser fram emot er kritik, både positiv och negativ.

Apropå feedback så har läsarundersökningen i förra numret intresserat fler än förväntat. Tack för att ni tar erat ansvar som läsare, nu är det dags för oss att sammanställa alla inskickade formulär och e-mail och ta vårt ansvar som tidningsmakare och göra den tidningen som ni vill läsa i framtiden.

PSM-Mästerskapen fortsätter även i detta nummer och videokassetterna fullkomligen väller in här på redaktionen. Jag kommer att spendera hela helgen framför videon för att kora de lyckliga vinnarna i den senaste omgången. Även denna gång finns det sju utmaningar för er att briljera i. Bland annat får du chansen att visa vad du går för i *Mat Hoffman's Pro BMX*, *Speed Freaks* och *ISS Pro Evolution 2*.

Ni lite äldre läsare kommer säkert ihåg David Lynchs episka film *Dune*, yngre läsare har möjligtvis sett den inte fullt lika intressanta TV-filmen *Dune 2000*. Tidigare har enbart PC-spelare varit förunnade att trampa omkring på Arrakis, men till jul kommer *Frank Herbert's Dune* till PlayStation2. Ett spel som på pappret verkar riktigt bra. PSM:s Mikael Zethelius har varit i Frankrike och hälsat på utvecklarna Widescreen, läs mer om det på nyhetssidorna.

Monkey Island-spelen har även de varit exklusiva för PC-spelarna, men nu kan alla nostalgisuktande PlayStation2-ägare ta på sig träbenet och ögonlappen och njuta av *Escape From Monkey Island*. Läs vår recension på sidan 40.

Ta även en titt på *World's Scariest Police Chases* (sidan 16) till konsolen som vägrar att dö.

Trevlig läsning!

ANDREAS FRISK
Andreas Frisk, Chefredaktör

Ur innehållet

Nummer 45 Augusti 2001



VÄND PÅ SIDAN FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INNEHÅLL
Svenska PlayStation-Magasinet

SMYGTITT

RECENSIONER

VARJE MÅNAD



Power Diggerz
Sidan 24



World's Scariest Police Chases
Bängen trålar. Fartfylld TV3-action för hela slanten. 16



Escape From Monkey Island
Apor, pirater och träben – finns det något bättre? 40



Evil Dead: Hail To The King
Läs mer om alternativa användnings områden för motorsågar i vår recension.
Sidan 22

EURO DEMO 73





Läs mer på sidan 73

NOTISER

SEGA VÄLJER PARTNER

Nu är det klart vilka som kommer att hantera Segas PlayStation2-titlar här i Europa. Spelen från den populära utvecklaren ska distribueras av Sony Computer Entertainment Europe. Bland dem återfinns *Headhunter* (se nedan), två *Space Channel 5*-spel, *Ferrari 355*, *Rez*, *Ecco the Dolphin* och *Virtua Fighter 4*. Fler titlar väntas följa. Segas spel till andra konsoler kommer för övrigt att hanteras av Infogrames.

MGS2 RESER VÄSTERUT

Normalt sett släpps ju alla spel som tillverkas i Japan först i Asien, men Konami ämnar bryta den trenden med storproduktionen *Metal Gear Solid 2*. Kojimas mästerverk kommer förvånansvärt nog släppas först i USA, varpå det sedan letar sig till Europa och Asien. Releasen i staterna sker i november, och för Japans del är det december som gäller. Någonstans där i krokarna bör även vi få se Solid Snakes nästkommande äventyr.

SPÖKBOLL PÅ PS2

Det klassiska volleybolliknande sportspelet Dodgeball kommer äntligen till PlayStation2. *Dodge Ball: World Chaos*, som det heter, utvecklas i Kanada av IRDI Industries. Spelet kommer att ha 32 spelbara karaktärer med över 40 specialrörelser totalt. Man kommer dessutom att kunna spela upp till åtta personer samtidigt; fyra i varje lag. Minns ni spökbollen från skolidrotten? Då minns ni också Dodgeball.

EN SVENSK HUVUDJÄGARE

Det svenskutvecklade Segaspelet *Headhunter* kommer nu till PlayStation2. Tidigare var det futuristiska hårdingäventyret endast planerat att släppas på Segas egen Dreamcast-konsol, men nu kommer även Sony-fans att få spela det. *Headhunter*, som kan beskrivas som en slags blandning av *Shenmue* och *Metal Gear Solid* utvecklas av svenskarna på Amuze och släpps troligen till jul. Mycket mer om *Headhunter* när det börjar bli klart.



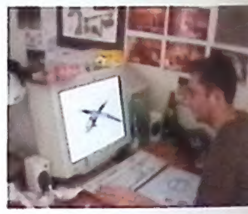








Här bjuds de influgna speljournalisterna på mutvin, pain riche och sniglar.



Karaktärsdesign för fulla muggar.



I ETT LAND AV SAND

FRANK HERBERT'S DUNE

"Den som kontrollerar planeten Arrakis kontrollerar universum."

Frank Herberts episka bokserie om ökenplaneten Arrakis, även känd som Dune, skrevs för flera decennier sedan. Böckerna har sedan dess gett upphov till en kultfilm av demonregissören David Lynch och dessutom en bunt hyllade PC-spel, men vi konsolspelare har aldrig fått dyka ned i Herberts fantasifulla värld.

Men just nu sitter en grupp spelutvecklare i staden Lyon i Frankrike och ämnar ändra på det. Studion heter Widescreen, och spelet som kommer låta PlayStation2-ägares fötter stekas av den torra sanden på planeten Arrakis heter kort och gott *Frank Herbert's Dune*. Vi var där nere och pratade med speldesignern Olivier Masclef om spelet.

Vad är egentligen *Dune* för typ av spel?
Stora delar av utvecklingsteamet här på Widescreen består av anställda som tidigare jobbat med det framgångsrika PC-spelet *Outcast*. *Outcast* var i grund och botten ett tredjepersonsäventyr, så vi är mest hemma på den genren. Det är verkligen viktigt för oss att *Dune* blir ett så bra spel som möjligt, så därför använder vi oss av erfarenheterna från *Outcast*.

Men *Dune* ser ut att vara snäppet mer actionbetonat?
Ja, Dune-världen har ända sedan begynnelsen varit en ganska våldsam historia. Det går helt enkelt inte att göra ett *Dune*-spel utan action. Man skulle kunna beskriva *Dune* som en slags blandning av *Zelda* och *Metal Gear Solid*, äventyr, action och försiktighet.

När i Dune-sagan utspelar sig historien?
Spelet börjar då bokserien börjar och täcker i stort sett hela första boken. Hjälten, den gode prinsen Paul, är strandsatt ute i öknen och planeten Arrakis är kontrollerad av de onda Harkonnen-trupperna. Precis som i böckerna måste Paul ta hjälp av det fredliga Fremen-folket för att vända på steken. Det är upp till spelaren.

Varifrån har ni tagit den mesta inspirationen? Böckerna eller filmen?
Till skillnad från Westwood (som gjort de populära PC-spelen om *Dune*) följer vi originalberättelsen till punkt och pricka. Huvudsakligen kommer inspirationen från böckerna, men vi har tagit David Lynchs film till hjälp när det gäller designen av vissa kostymer och fordon. Filmen har gjort att *Dune*-fans visualiserar vissa saker på ett särskilt sätt och vi vill inte göra dem besvikna. Men vissa saker som inte kändes helt rätt i filmen har vi ändrat på. Hela teamet är ju trots allt stora fans av böckerna.

Hur känns det att jobba med PlayStation2?
Som konsol är PlayStation2 relativt jobbig att utveckla för. Men maskinen är oerhört kraftfull, särskilt när det gäller polygoner och effekter. Att lägga texturer på polygonerna är en krånglig process, men lyckas man med det så kan man skapa riktigt storslagna omgivningar och detaljerade karaktärer. Vi har exempelvis lyckats få till verklighetstrogna ansikten på alla spelfigurerna, ansikten som rör sig efter vad de säger och deras humör.

Vad skiljer *Dune* från andra liknande spel, förutom berättelsen?
För att förhindra att spelare ska känna att de spelat spelet förut har vi försökt skapa så mycket variation som möjligt i *Dune*. Ena stunden kanske du befinner dig mitt i en vild skottlossning mot Harkonnen-soldater och i nästa uppdrag kanske du smyger runt i en fiendebas och försöker att inte bli upptäckt. Sedan finns det uppdrag som är helt annorlunda från de andra. Ett exempel är banan då Paul jagas genom öknen av en kolossal sandmask.

Hur länge har ni jobbat på den här titeln?
I ett och ett halvt år. Det tog ett halvår bara att planera allting och lägga den teoretiska grunden till spelet. När det väl var klart började vi sakta men säkert att bygga upp själva spelet. Nu har vi det mesta färdigt, men vi behöver fortfarande finputsa alla spelmomenten. Tanken är att vi ska släppa spelet till jul, så vi hoppas att vi är färdiga med allting tills dess. Hela Widescreen är övertygade om att *Dune* kommer bli lika bra som vi har tänkt oss. ■

Mikael Zethellus

I GOTTA DO WHAT?

I GOTTA BELEIVE!



Den knasiga rappande hunden är tillbaka, till glädje för alla som blev beroende av hans första spel till PSone. Jag menar givetvis PaRappa, som är tillbaka i PlayStation2-spelet, logiskt titulerat *PaRappa the Rapper 2*.

Del två handlar om hur allas vår rappkäftade jycke kämpar för att bli vuxen och hur han kämpar mot en rivaliserande musikgrupp. Spelet bygger fortfarande på de grundpelare som gjorde ettan till en så njutbar upplevelse, men med ny musik, nya banor och en radda nya finesser. Exempelvis kan man nu tala med sin mästare för att få viktiga tips under spelets gång, som dessutom ger råd om hur man kan förbättra sin spelstil och undvika onödiga misstag. Dessutom har man lagt till ett tvåspelarläge, något som saknades i föregångaren. Utvecklarna på Nana-Onsha använder sig återigen av den charmiga klippdocke-looken och Parappa är fortfarande lika mysigt platt som tidigare.

Trots att kvasiuppföljaren *UmJammer Lammy* var ett underhållande spel i all sin rätt är det skönt att se PaRappa tillbaka som huvudpersonen i serien. Spelet släpps nu i dagarna i Japan och hittar antagligen hit till hösten. ■ MZ



PaRappa och hans glada vänner är tillbaka för att fejka funken på PlayStation2.

VACKERT PUSSELÄVENTYR

BLI LIVVAKT PÅ PS2

Medeltid råder i Europa. I en liten by någonstans på kontinenten föds en pojke vid namn Ico som till hela byns förskräckelse har två horn i pannan. I tron att han är utsatt för en djävulsk missbildning bär man bort honom till ett avlägset övergivet slott och begraver honom levande. Några år senare lyckas pojken bryta upp kistan, gräva upp sin grav och fria sig från sitt fängelse. Fråga mig inte hur han höll sig vid liv. Väl ute ur kistan möter han den vackra flickan Yorda som också är fången i slottet. Nu är det upp till Ico att hjälpa henne, och sig själv, ut i friheten.

Spelet bär samma namn som huvudpersonen; *Ico*. Det kan bäst beskrivas som ett slags plattformspusselspel, även om berättelsen kanske får det att verka som ett äventyr. *Ico* går ut på att man ska styra pojken genom olika delar av slottet och samtidigt se till att Yorda klarar sig. Utmaningen ligger alltså inte i att få Ico att överleva utan att se till att flickan klarar sig till varje pris. Det gäller att desarmera fällor, hålla monster på avstånd och ge Yorda en säker väg fram till slutet av varje bana.

Ico är vackert. Bilderna gör inte spelet rättvisa eftersom Sony har använt sig väldigt mycket av makalösa effekter som inte syns i stillbilder. Se till att ni inte missar denna guldklimp när den släpps i Europa om några månader. ■ MZ



Ico bjuder på medeltid och makalösa effekter.





Ni får ursäkta de sunkiga skärmdumparna, men det var allt material som fanns att få just nu.

BOND FÅR KONKURRENS

INGEN LEVER FÖR EVIGT

En älskad spion är på väg till PlayStation2 för att skaka våra martinis och få oss att se rött. Men vänta nu, det är inte James Bond! Fjolårets PC-hit *No One Lives Forever* sätter oss i rollen som Cate Archer, en kvinnlig agent med minst lika mycket innanför pannbenet och i rockfickan som alles vår James.

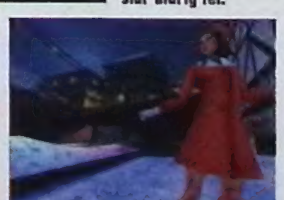
No One Lives Forever är en förstapersonsskjutare i stil med *Red Faction* och *Half-Life* men med ett eget tema. Spionspel har visserligen gjorts många gånger förut, men vad som skiljer Cate Archer och hennes eskapader från dussinet är humorn. Med en stämningsfull berättelse som utspelar sig under det kalla kriget och tillräckligt mycket smågalna skämt för att få den mest seriöse spelaren att fnissa, smyger Cate genom fiendebaser världen över. *No One Lives Forever* tar inte sig självt på allvar vilket känns ganska uppfriskande i den här annars så dystra genren.

Konverteringen går enligt utgivarna på Sierra som smort och vi förväntas få se *No One Lives Forever* dyka upp på butikshyllorna lagom till julhandeln. ■ MZ



Kombinationen smyg och automatkarbin slår aldrig fel.





NOTISER

HALVKOKT HJÄLTEMOD

Det ryktas om att rollspelsjätten Square kommer göra en uppföljare till sitt gamla parodi-rollspel *Hanjyuku Hero*. På Squares japanska webbsida har man nämligen antytt vagt att en uppföljare är under utveckling. Det japanska ordet "Hanjyuku" betyder ungefär "halvkokt" på svenska, och det första spelet handlade om ett ägg som tog upp kampen mot ondskan i världen. Bakom det komiska spelet som tyvärr bara släpptes i Japan, låg Takashi Tokita. Tokita som nyligen höll i *The Bouncer* kommer nu att agera producent även för uppföljaren. Det vill säga om ryktena stämmer. Vi får se.

NYTT *CHRONO*-SPEL

Square har nyligen bekräftat att de planerar en nästkommande del i *Chrono*-serien. Det var i en intervju som *Final Fantasy*-skaparen Hironobu Sakaguchi berättade att nästa del i den tidsbaserade rollspelsserien ska börja utvecklas snart. Varken det första Super Nintendo-spelet *Chrono Trigger* eller PSOne-uppföljaren *Chrono Cross* har släppts i Europa, men de båda anses vara två av de bästa rollspelen som någonsin gjorts. Det lär dröja länge innan nästa *Chrono*-spel är klart, men vi kan inte annat än att hoppas på att cheferna på Square då tar sig i kragen och ser till att spelet kommer till Europa.

CRAZY TAXI SOM FILM

Det räcker visst inte med *Final Fantasy* och *Tomb Raider*. Senaste spelet som bekräftats komma till vita duken är *Crazy Taxi*; Segas minst sagt tokgalna bilspel. Regissören bakom projektet är ingen mindre än Richard Donner, den högst dödlige mannen bakom filmer som *Dödligt Vapen* och *Dödligt Möte*. Riktigt hur filmen ska avspegla spelens vilda upplägg har herr Donner inte avslöjat, men han lovar att den intensiva taxikänslan kommer att bibehållas. *Crazy Taxi*-filmen väntas ha premiär nästa år.



NYHETER
Det senaste från PlayStation-världen

NOTISER

LARA I FÄNGELSE?
Det omfattande europeiska postorderföretaget SoftwareFirst har sammanställt en stor försäljningslista, bland annat över vilka spel som säljs till fängelserna i Storbritannien. Det överlägsna toppspelet bland de brittiska gallerskakarna är tydligen *Tomb Raider*, följt av *Resident Evil* på en avlägsen andraplats och *Syphon Filter* på tredjeplatsen. Varför är jag inte förvånad över att till exempel *Spyro the Dragon* inte finns med på listan?

SIMMA LUGNT I *EVERBLUE*
Arika, utvecklarteamet bakom bland andra *Street Fighter EX*-spelen, håller för närvarande på med ett dykarspel till PlayStation2 kallat *Everblue*. Själva spelet utspelar sig under vattnet, där man simmar omkring och letar efter sjunkna skepp, jagar skatter och tittar på fiskar. Innan man hoppar i sjön måste man dock knata runt i en hamnstad där man köper dykarutrustning och får viktiga tips. Äventyrsscenerna utspelar sig i 2D, men undervattensdelen är helt tredimensionell. Everblue har nyss släppts i Japan, men inget har ännu sagts om en release i väst.

PS2-HÅRDDISKEN ÄR BIG IN JAPAN
Tilläggshårddisken till PlayStation2 har nu släppts i Japan, och den säljer som smör. Den första leveransen sålde slut på studs och Sony rapporterar till och med problem med att möta den efterfrågan som finns. Om vi har otur kan produktionsproblemen leda till att hårddisken blir försenad här i väst. Håll tummarna.

NAZISTSLAKT TILL PS2
Dan Koppel, producent hos spelutvecklaren Grey Matter, har nyligen bekräftat att deras förstapersonsskjutare *Return to Castle Wolfenstein* kommer att släppas på *PlayStation2*. *Return to Castle Wolfenstein* som släpps till PC inom kort, är en fortsättning på den gamla PC-klassikern *Castle Wolfenstein*, där man sprang runt i ett tyskt slott under andra världskriget och mejade ned elaka nazistsoldater. Inget datum är satt än, men håll ögonen öppna.



APORNA HAR RYMT IGEN

AV MED BYXORNA

Ingen missade väl PSone-klassikern *Ape Escape*, spelet där man sprang runt som en rödhårig pojke och fångade förrymda apor? Hur som helst är den charmige pojkvaskern Spike tillbaka tillsammans med en hel armé av apor, och om ni tyckte att upplägget i ettan var knasigt ska ni höra hur *Ape Escape 2001* är uppbyggt. Istället för att springa runt med en håv är nu Spike utrustad med en dammsugare. Tydligen var det alldeles för länge sedan aporna bytte sina underkläder, så Spike måste rycka in och suga av dem kalsongerna, varpå han knatar iväg till en gigantisk tvättmaskin.

Utseendemässigt påminner *Ape Escape 2001* om sin föregångare. Lågupplösta pastellfärgade banor har blivit högupplösta färgsprakande banor och Spike själv är snäppet mer detaljerad. Aporna ser ut som förut, men istället för att använda PS2 för att göra snyggare apor har Sony istället valt att kunna visa fler apor. Nu kan man faktiskt skåda en hel liten bataljon med primater på skärmen samtidigt. Totala antalet apor i spelet är som titeln antyder; 2001. Men oroa er inte för att det blir för många, man blir inte tvungen till att lurpassa på varje apa för sig. Sony har nämligen förenklat spelsystemet i uppföljaren så att det blir mer som ett pusselspel. Långa äventyrsbanor har ersatts av kortare nivåer med tidsgräns och man kommer inte längre behöva leta särskilt länge för att hitta aporna.

Ape Escape 2001 ser onekligen lovande ut. Spelet har nyligen släppts i Japan och kommer troligen hit till årsskiftet. ■ MZ



You dirty, dirty minki!





DEN MÖRKE RIDDAREN KOMMER TILL PS2

LÄDERLAPPENS HÄMND

Har du någonsin drömt om att dra på dig Läderlappens tajta outfit samt svepande mantel och ge dig ut för att bekämpa brott? I *Batman Vengeance* låter UBI Soft dig axla rollen som fladdermusmannen utan att varken behöva heta Bruce eller Wayne. Att ta mer eller mindre kända åldrande seriehjältar och fräscha upp dem i spelformat har varit en fluga bland utvecklare de senaste åren (*Spindelmannen*, *Turok*, *Shadowman* m.fl.), men aldrig har vi fått se ett riktigt bra spel med allas vår Batman i huvudrollen. Ett av UBI Softs utvecklarteam i Kanada ska nu ändra på detta och skapar *Batman Vengeance* så nära den tecknade serien som de kan komma. Som Läderlappen sedd ur ett *Tomb Raider*-liknande perspektiv springer man omkring i dystra, mörka omgivningar med tecknad look och svänger sin välanimerade slängkappa omkring sig. Spelet baserar sig givetvis kring den påhittade världsmetropolen Gotham City, där Batman åker runt i sin Batmobile och haffar skurkar.

Som sagt ser spelet ut att efterlikna den tecknade serien till punkt och pricka. Särskilt mycket arbete verkar UBI Soft ha lagt ned på animationerna som till och med är smidigare än sina tecknade förlagor. ■ MZ





Tajta byxor vet vi inget om, men *Batman Vengeance* kan bli riktigt kul.

TVÅ DIMENSIONER

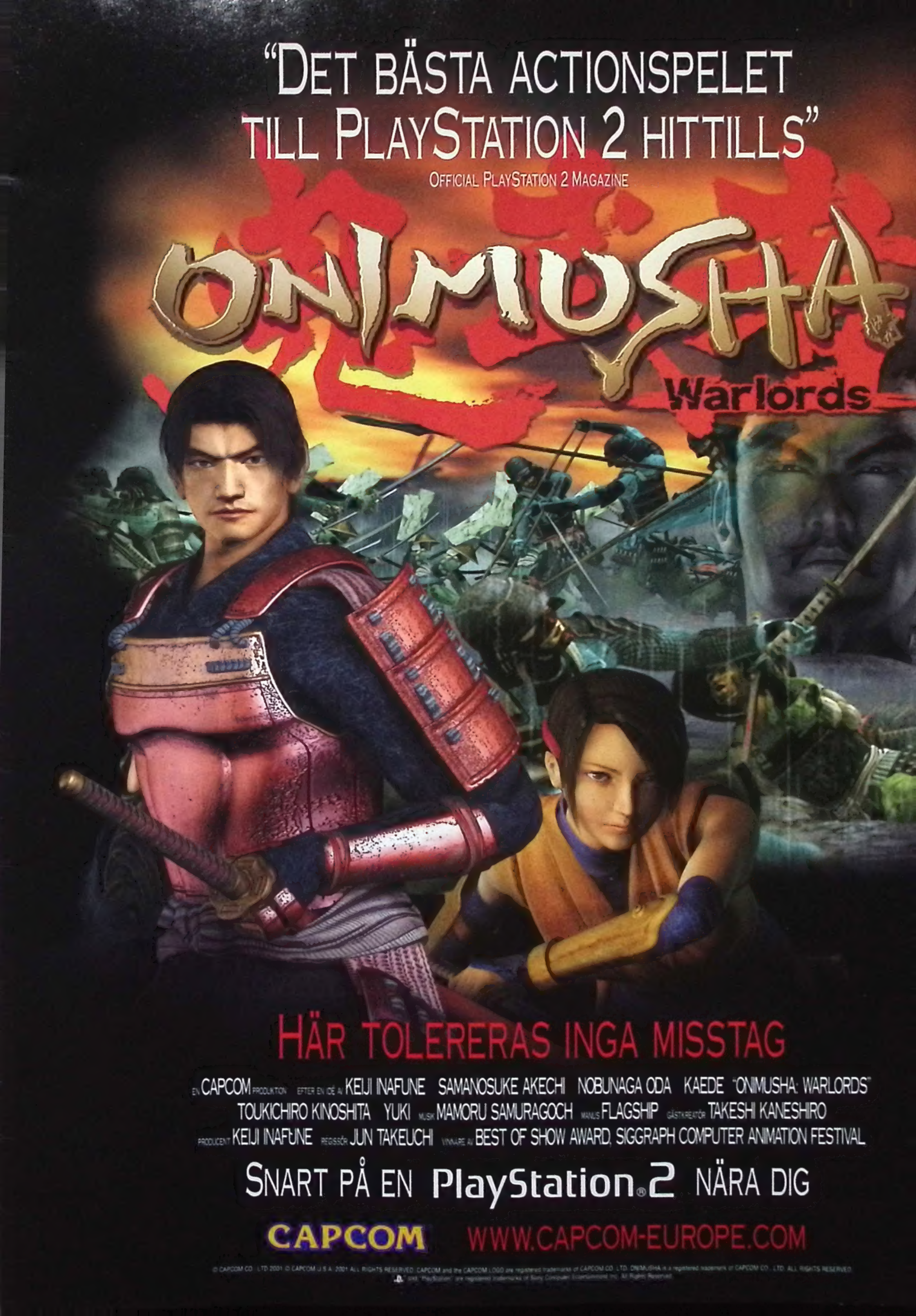
TVÅ RIVALER

Tidigare i år fick Dreamcast-ägare chansen att sätta historiens största 2D-fightingspelstillverkare mot varandra i *Capcom vs SNK*. Fans av båda företagens spelserier blev helt till sig när de fick möjligheten att låta karaktärer från *Street Fighter* slåss mot figurer ur exempelvis *King of Fighters*.

Nu är uppföljaren på väg till PS2. I *Capcom vs SNK 2: Millionaire Fighting* som det kallas är det fortfarande samma recept som gäller; massor av valbara slagskämpar från alla Capcoms och SNKs slå-på-truten-spel. Men nu är antalet givetvis större och man har nya banor att välja mellan. Dessutom kan man välja mellan så många som sex "grooves" (regelsystem), och man har även finslipat det så kallade "ratiosystemet" en aning. Det går ut på att varje karaktär motsvarar en viss styrkepoäng. När man sätter igång spelet får man ett visst antal styrkepoäng att distribuera på karaktärer, så att man kan välja dem som passar en bäst.

Förutom den lilla finessen är *Capcom vs SNK 2* ett klassiskt 2D-fightingspel i grund och botten; antingen älskar eller hatar man det. ■ MZ




"DET BÄSTA ACTIONSPELET
TILL PLAYSTATION 2 HITTILLS"
OFFICIAL PLAYSTATION 2 MAGAZINE
ONIMUSHA
Warlords
HÄR TOLERERAS INGA MISSTAG
EN CAPCOM PRODUKTION EFTER EN IDÉ AV KEIJI INAFUNE SAMANOSUKE AKECHI NOBUNAGA ODA KAEDE "ONIMUSHA: WARLORDS"
TOUKICHIRO KINOSHITA YUKI MUSIK MAMORU SAMURAGOCH MANUS FLAGSHIP GÄSTAKTÖR TAKESHI KANESHIRO
PRODUCENT KEIJI INAFUNE REGISSÖR JUN TAKEUCHI VINNARE AV BEST OF SHOW AWARD, SIGGRAPH COMPUTER ANIMATION FESTIVAL
SNART PÅ EN PlayStation 2 NÄRA DIG
CAPCOM
WWW.CAPCOM-EUROPE.COM



Återigen blir New Yorks luftrum uptaget när vår flygande hjälte ger sig i kast med att rädda världen.

SPIDER-MAN 2
ENTER ELECTRO

- VÄRLDENS ABSOLUT COOLASTE SUPERHJÄLTE ÄR TILLBAKA!
- GE SKURKARNA VAD DE TÅL
- FLER VAPEN. HÄFTIGARE HJÄLPMEDEL. HÅRDARE STRIDER
- RÄDDA VÄRLDEN!

Och här kommer han! Han svingar sig genom New York mellan skyskraporna, han är hård men rättvis och den här gången är det storskurken Electro som ska få vad han förtjänar. Japp, Spindelmannen är tillbaka, och det verkar som att vi för en gångs skull får se en uppföljare som är snäppet vassare än föregångaren.

Den nätkastande hjälten har nya, häftiga attacker som kommer väl till pass när han ska kämpa mot de nya, farliga skurkarna Sandman, Hammerhead, och många fler. När han inte bekämpar den mer avancerade undre världen, så har han såklart sina vanliga arbetsuppgifter att ta hand om, och alla vet vi väl hur upptagen en superhjältes arbetsvecka är?! Det handlar om allt från att stoppa inbrott till att rädda folk från olycksplatser.

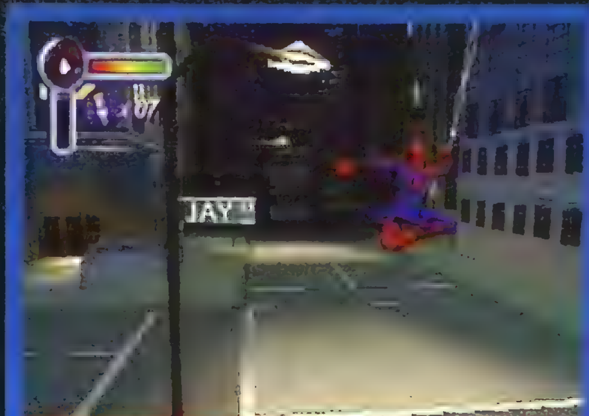
Spelet verkar vara precis så bra som man vågat hoppas på, och det vill säga en hel del! Spelet kräver i mångt och mycket att du funderar ut nya lösningar till varje ny sammandrabbning eftersom alla skurkar behöver behandlas på ett visst sätt för att det hela ska falla väl ut. När du sedan har kommit på ett till synes bra sätt att slåss mot en skurk, så kan det helt plötsligt bli så att du måste komma på ett nytt sätt om personen i fråga kommer på ett sätt att klara av just den attacken. Ett exempel: Shocker kommer på att han kan använda sina elektroattacker för att förstöra de lådor som du kastar på honom under en fajt. Hmm, vad gör man då? Ja, dags att börja använda fantasin.

Som sagt, det ser ut att bli ett riktigt trevligt återseende för alla oss som gillade det första spelet. Vi kan knappt vänta!



Det är en farlig stad, och Spindelmannen gör vad han kan för att den ska bli säkrare.

•VAD? Ett helt nytt äventyr med den kanske mest kände superhjälten av dem alla **•VEM?** Activsion ligger bakom den här titeln, och detta betyder att vi kan vänta oss lika hög kvalitet som i deras senare titlar



Spindelmannens framsta attribut är ju att han svingar sig genom luften på sin spindeltråd. Han kan dock gå omkring på marken också. Detta måste han göra på vissa banor, för annars blir han upptäckt fortare än kvickt.



"...han är hård men rättvis och den här gången är det storskurken Electro som ska få vad han förtjänar"

Vår älskade superhjälte är tillbaka med besked och det tidigare betyget som det första spelet fick (9/10 PSM 34) blir förhoppningsvis bräckt.

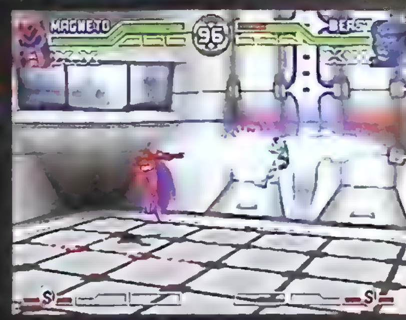
Mat Hoffman's och *Tony Hawk's* • **NÄR?** Den 21 september, för att vara exakt. Vi får väl se... • **VARFÖR?** Spider-Man blev en dunderhit när det kom förra året, och en film är också på gång. Inget datum satt dock



Cyclops är en stark jäkel. Honom är det inte många som rår på.



Det gäller att hitta rätt knappar om man vill klara sig undan med livet i behåll och åsamka andra skada.



X-Men:
Mutant Academy 2

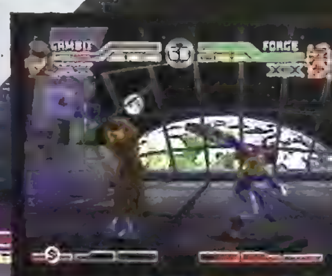
- VARULVAR I MASSOR
- ATOMVAPEN
- DEN STÖRSTA SERIELICENSEN NÅGONSIN
- MUTANTERNA SKAPAR SITT EGET LILLA INFERNO

Kan ett gäng blåfärgade mutanter verkligen vara så hett att vi vill se ett nytt spel? Wolverine och hans polare är i vilket som helst tillbaka efter förra årets besvikelse. Det var väl ingen som egentligen hade hoppats på att få se dem igen så snart, men nu har man utlovat en rejäl förbättring från utvecklarnas sida. Nu siktar man på att bli den bästa 2D-fightingtiteln till PlayStation. Vi kan bara hoppas att det är precis vad som händer, för vi vill ju inte bli besvikna igen.

Det handlar återigen om att man ska rensa världen från de onda (vilken överraskning!) och här finns en del nya figurer att stifta bekantskap med. Rogue, Forge, Nightcrawler och Havoc är några exempel, och den atmosfär som fanns i det första Mutant Academy ska tydligen ha bibehållits i denna nya titel. Vi vill ju känna igen våra X-Men, eller hur?

Spelkontrollen har blivit justerad sedan sist, och det är vi mer än tacksamma för, inte sant? Det är nu mycket lättare att göra kombinationer och andra superhäftiga attacker. Alla rörelser ska tydligen vara snyggare, mer flytande än sist och nu får vi också mer utdelning när vi sparkar eller slår. Det ska synas att man varit hård mot de hårda, eller hur?! Här finns nya, häftiga specialattacker och en av dem är en Matrix-liknande spark som Wolverine utför i luften. Vill se!

Vad tyckte vi om ljudet i det förra spelet då? Njaee, ingen höjdare det heller, men även detta har blivit fixat om vi får tro utvecklarna. Det är Activision som ligger bakom även denna titel, och de verkar ha satt skaparhatten på eftersom ljudet i *Spider-Man* är i toppklass så kan vi nog räkna med att ljudet i *Mutant Academy 2* blir precis lika bra. Hoppas kan man ju alltid i alla fall. Vi håller tummar och tår och väntar med spänning på releasen.





Nå, detta kanske ser ut som en stackare som försöker sig på en bröllopsvals eller något, men det är i själva verket en mycket effektiv teknik mot fienden.

●VAD? Ett massivt 2D-beat 'em up. Ett *Streetfighter* med lite andra karaktärer. ●VEM? Activision är bolaget bakom titeln





[illegible] går att diskuteras, men döm inte hunden efter håren, de här kisarna vet vad de gör.

Vad är det som är så speciellt med just bokstaven X? Kunde man int elika gärna döpt dem till L-Men eller S-Men? X är i och för sig en snyggg bokstav och det känns som att den passar ihop med karaktärerna.



Wolverine är lika farlig (om inte farligare) som vanligt.



Rogue kan skada någon bara genom att röra vid personen i fråga. Reta inte upp honom i onödan.

Specialattackerna är fina som snus, men det går ofta lika bra att sparkas hejvilt.

• NÄR? Förhoppningsvis kommer det ut i butikerna i september • VARFÖR? Vem är tuffast av våra kära X-Men? Det finns bara ett sätt att ta reda på det - in i ringen med dom



MTV MUSIC TELEVISION
PlayStation 2
PAL
MUSICGENERATOR 2
BECOME A MTVSTAR
(WITHOUT HAVING TO CHANGE ALL YOUR FRIENDS)
PlayStation 2
MTV MUSIC TELEVISION
MUSICGENERATOR 2
MTV MUSIC GENERATOR 2
DAVID MORALES
MUSIC CREATION FOR PLAYSTATION 2
JESTER
Codemasters
9/10
PlayStation World
9/10
Official PS2 Magazine
Includes UK Top 5 single
GORILLAZ
'CLINT EASTWOOD'
Includes editable tracks from 12 top chart artists.
"THE GREATEST, MOST ENJOYABLE MUSIC CREATION PACKAGE EVER" CVG
JESTER
Codemasters

Svenska PlayStation Magasinet

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES



"En riktigt frisk fläkt som nästan slår *Driver* – fantastiskt!"

sidan 16

Fler recensioner

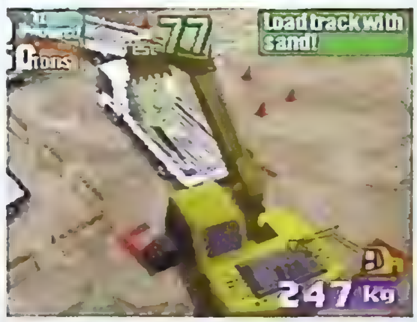
BLÄDDRA VIDARE!



EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

"Nu är det dags för Evil Dead: Hail To The King, det första ironiska skräckspelet på PSone, som vi väntat så länge på nu"

sidan 22



POWER DIGGERZ

"Äntligen ett verkligt originellt spel som är riktigt kul att spela – briljant!"

sidan 24



DAVE MIRRA MAXIMUM BMX

"Det finns till och med en kategori för längsta bromsspår"

sidan 28

PlayStation Magasinet – Läs detta innan du läser våra recensioner!

BETYGSKALA

- 10 Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
- 9 Ett lysande litet mästerverk.Rekommenderas till alla typer av spelare.
- 8 Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.
- 7 Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.
- 6 Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
- 5 Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.
- 4 Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
- 3 Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
- 2 Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
- 1 Uselt och därmed inte ens värt att provspela.



FAKTA

UTE NU
ACTIVISION
UDS
DISTRIBUTÖR
VISION PARK DISTRIBUTION
1-2

BRA SPEL OM DU GILLAR GENREN

DRIVER

DRIVER 2

”Stenhård tungan-rätt-i-mun-action och uppdrag som ropar efter att få spelas om igen”

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Vad sägs om att köra ut på gatorna i en polisbil, med en pistol?

Verklighets-TV ser man överallt nu för tiden. Allt från *Big Brother* till *When Animals Attack* till *LA Cops*. Det går knappt att sätta på TV:n utan att komma lite för nära inpå någons privatliv.

Vanligtvis är det också så att det vi ser här i Sverige finns i tio gånger värre versioner i USA. Där kan du få se all möjlig bisarr underhållning, såsom *Busted On The Job* (övervakningskameror visar vad servitörer verkligen gör med din mat om de inte gillar dig – usch), *I Want A Divorce* (som om vi bryr oss) och så förstås en massa våldsamma och läskiga polisprogram, som till exempel det som inspirerade detta spel – *World's Scariest Police Chases*. Det är inte svårt att gissa vad både programmet och spelet går ut på: jaga brottslingar i en polisbil, fånga dem och fylla dem med bly.

> **"Erbjuder en av de bästa kickarna du kan få på denna planet"**


Ylande sirener, skjutande pistoler, tjutande däck – vi har kommit till spelhimlen.





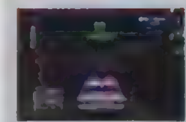


Det första du kommer tänka när du kör spelet är att det påminner lite om *Driver* (och, förstås, *Driver 2*). Och det lär du fortsätta tänka ett bra tag. Detta är den största möjliga "hyllningen" till *Driver*. Du styr bilarna som i *Driver*, fienderna kör som i *Driver* och miljöerna ser ut precis som i *Driver*. Större delen av spelet är uppdragsbaserat, precis som *Driver*, och det finns ett spelläge där du bara kör runt – som i *Driver*. Men den stora skillnaden mellan de båda spelen är attityden. Medan *Driver* handlar om coola gangsters och onda skurkar så handlar *World's Scariest Police Chases* om ren och skär aggression och skrikande poliser. Och det kan faktiskt göra det till det bättre spelet.

Spelet är fullkomligt proppat med härligt okomplicerad underhållning. Det osar av spelbarhet och det erbjuder en av de bästa kickarna du kan få på denna planet: att vara en beväpnad förare i en polisbil och delta i massor av biljakter. Ja, vi sa beväpnad. Något som verkligen gör *World's Scariest Police Chases* bättre än *Driver* är att skjutandet spelar en så viktig roll i det förra. Beroende på situationen kan användandet av vapen bestämmas av ditt polisdistrikt. När det bestämts kan du använda en pistol, ett gevär eller en M16. På några banor kan du till och med få använda raketskjutare för att stoppa skurkarna.

Det första uppdraget visar att spelet är roligt från allra första början. Den coola rösten talar

DU KAN...



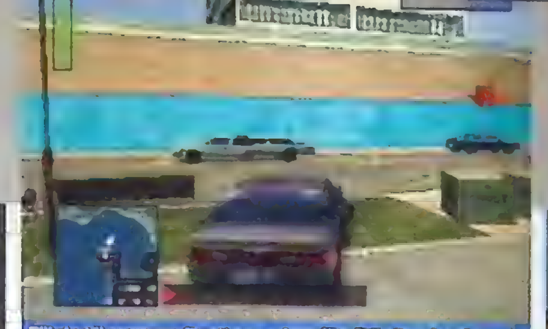
● JAGA SKURKAR
Hoppa in i bilen och bränn lite gummi. Håller du dig tillräckligt nära en skurk så ökar hans stressmätare – du kan nästan se den på bilden ovanför, det är den tunna blåa linjen (vi ber om ursäkt). Sätter du igång sirenerna ökar mätaren till det dubbla. Det enda du behöver göra är att fylla hans mätare så att han stannar. Då kan du arrestera honom – bra jobbat

World´s Scariest Police Chases

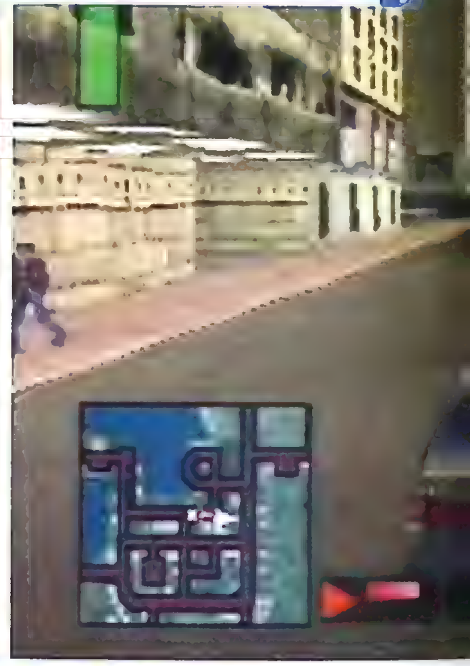


De älskar dessa små nyfikna reportrar tills de förstör ett uppdrag för dig.

Ett par tajta kurvor och hög hastighet kommer skaka av dig din förföljare.



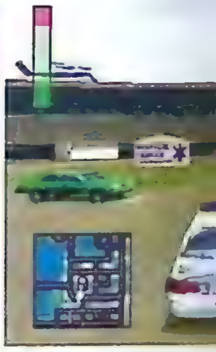
Tillbaka till spaningen för att se en drogaffär. Följ efter den där bilen, och det snabbt!





Platser som denna kan låsas upp som startpunkter för patrullerandet.





om för dig att en rattfyllerist har setts i ett bostadsområde. Han vinglar omkring på vägen och riskerar flera människors liv med sitt galna åkande och du ombeds att stoppa honom. Efter en spännande jakt på stans gator hinner du ifatt honom. Du sätter igång sirenerna och hoppas att han ska stanna – men nej! Han lägger gasen i botten och kör mot innerstan. Det enda som kan förhindra en otäck olycka är att du jagar honom genom den täta trafiken och de många korsningarna.

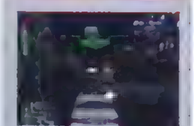
Den största delen av spelet är uppdragsbaserad, med sammanlagt 20 uppdrag – vilket tyvärr bara innebär ungefär tio timmars speltid. De första fyra uppdragen fungerar som träning för dig, då spelkontrollen och de mest användbara strategierna noggrant förklaras.



De andra 16 uppdragen är fantastiskt varierade. Några är enkla jakter, då du bara ska följa efter den misstänkte och vänta på att hans/hennes blåa stressmätare ska fyllas, så att de stannar. Andra är betydligt mer fysiska, då det enda som fungerar är att du verkligen kör sönder skurkens bil. En del uppdrag kräver att du, inom en viss tid, samlar bevis som kastas från den jagade bilen. Det finns även omvända uppdrag, där det är du som jagas. Till exempel när du måste köra en tjallare till domstolen innan maffians två svarta bilar hinner ikapp dig, eller när du måste eskortera en ambulans hela vägen genom stan och all dess rusningstrafik innan olycksoffret dör. Sedan finns det mindre uppdrag, som det där en tokig bombare har placerat ut tre bomber och du har en begränsad tid på dig att hitta och desarmera dem. Eller det där du måste ta itu med två galningar i pansarvagnar. Skrämmande nog är alla dessa uppdrag baserade på verkliga händelser.

Du får välja mellan en mängd olika fordon

DU KAN...



● SKJUTA SKURKAR
På några uppdrag krävs det våldsamhet. Välj ut ett vapen (pistol? hagelgevär? vanligt gevär?) och sikta in dig på målet. Sedan är det bara att börja skjuta tills han stannar.

under spelets gång: vanliga polisbilar, desarmeringsfordon, vanliga personbilar för civiluppdrag, en minibuss för pizzabud, med mera. Utvecklarna UDS har gjort allt för att se till att spelupplevelsen varieras så mycket som möjligt. Det bästa med all denna variation är att den gör spelet värt att köra om flera gånger. Eftersom i princip alla 20 uppdrag är unika har du inget emot att spela dem igen, särskilt som du får ett litet pris om du kör extra bra på en bana. Dessa pris låser upp ett antal hemliga bilar, vapen och spellägen som kan användas i frikörningen i Patrol Mode. Om du till exempel klarar ambulansuppdraget inom en bestämd tid så får du

”Skrämmande nog är alla dessa uppdrag baserade på verkliga händelser”


En jakt genom den proppade innerstan väntar. Var försiktig med pistolen.


Ute på motorvägen kan du äntligen skjuta lite mer fritt...



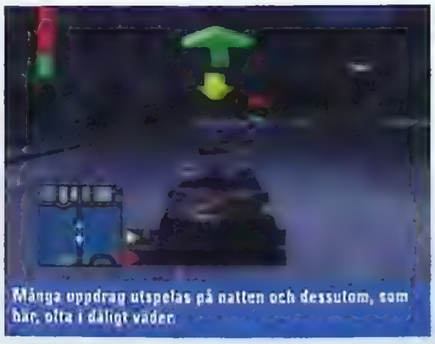


När skurken tagit tillräckligt med skada kör han av vägen. Bra jobbat konstapeln.

ambulansen.

Varje uppdrag är briljant presenterat, precis som om det vore verklighets-TV. Vartenda larm kryddas av att det är presentatören av verklighetens *World's Scariest Police Chases*, Sheriff John Bunell, som pratar. Det finns dessutom gott om radiopratande under uppdragen, vilket skapar en riktigt verklighetstrogen atmosfär. Repriserna är också superba – även om det inte finns någon möjlighet att styra dem själv – de är extremt underhållande att se på. Andra underbara stilelement ger spelet ännu ett lager av verklighetskänsla, såsom synvinkeln från övervakningskameror på väggar, med små störningar, eller kameran inne i polisbilen, komplett med datum- och tidsmärkning nere i hörnet – precis som på TV.

Förutom den uppdragsbaserade huvuddelen av spelet finns möjligheten att patrullera fritt i staden. Medan du kör runt i stadens bråkigare områden kan du plötsligt stöta på misstänkta som måste gripas – bilen framför kan plötsligt accelerera när föraren förlorar självbehärskningen. Du kan använda vapen när du patrullerar, bland annat några som du låst upp efter att ha gjort bra ifrån dig på särskilda uppdrag. Du kan också använda särskilda fordon som du låst upp. Och visst är det roligt att kunna patrullera i en buss och riktigt kul att ha fått den möjligheten


Många uppdrag utspelas på natten och dessutom, som här, ofta i dåligt väder.

VÄLKOMMEN TILL ASHLAND

Biljakternas hem
853 450 invånare

Ashland, den fiktiva staden där *World's Scariest Police Chases* utspelas, är briljant designad med många unika platser att utforska. Ta dig en titt...


Donut Plaza är, förstås, polisernas favoritställe.



Den stora kyrkan ser väldigt tom ut.


Du kan jaga skurkar i de allra sjaskigaste delarna av stan.



Du kan tjäna lite pengar genom att extraknäcka som taxi (nej, vi bara skojade).


Stans stora park är idealisk för biljakter.


Det finns till och med en liten lantlig del i denna storstad.


Vi har inte mött ett enda tåg på denna räls – inte än så länge i alla fall...

World´s Scariest Police Chases



Krascherna ser riktigt snygga ut.

Statiska kameror är perfekt positionerade för att visa din manöver ur bästa möjliga synvinkel.



Men det bästa är att det finns så många olika typer av kameror...



som till exempel denna övervakningskamera.



Eller denna fantastiska kamera inne i polisbilen, som visar allt från din synvinkel.

Din bil får ta mycket skada, men försök att hålla den snygg.

som belöning för att ha gjort bra ifrån sig på ett uppdrag, men det är knappast det ideala fordonet för biljakter. En mängd misstänkta kan gripas under patrullerandet och de blir svårare och svårare att stoppa. Att bara köra planlöst runt i stan får dig också att inse hur bra designade miljöerna är. Den påhittade staden Ashland ser ut som en blandning av olika storstäder på USA:s västkust, med delar av Los Angeles, San Fransisco och Oakland ihopsatta för att skapa en snygg miljö. Kullar, parker, motorvägar, landsvägar, parkeringar, tunnelbanor, shoppingcentra – du kan köra på de flesta platser med din bil och krossa både det ena och det andra.

Kort och gott är *World's Scariest Police Chases* ett briljant spel. Det tar *Driver* och utvecklar det på flera olika sätt. Genom att koncentrera sig på bara en påhittad stad, istället för fyra riktiga, lyckas det producera en sammansatt men ändå varierad miljö som du får god tid på dig att lära känna. Med sin uppfriskande TV-stil får det *Driver* att kännas strömlinjeformat. Du kan använda vapen, vilket bidrar ordentligt till det sofistikerade taktiktänkandet (och underhållningen) på några av uppdragen – när du jagas av maffian kommer en bil försöka preja dig, som i *Driver*, medan den andra håller sig bakom och skjuter på dig så att det blir ännu svårare att åka ifrån dem. Det enda området där det inte slår *Driver* är utvecklingen av handlingen och karaktärerna. Men det kompenserar mer än väl med sin stenhårda tungan-rätt-i-mun-action och uppdrag som ropar efter att få spelas om igen.

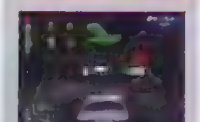
World's Scariest Police Chases är något så ovanligt som ett spel som verkligen utnyttjar en licens på ett bra sätt. Det har tagit TV-programmet och, genom smart användning av PlayStations kapacitet att smälta samman ljud, vision och spelbarhet, kopierat dess fartfyllda underhållning perfekt. Resultatet är ett fantastiskt bilspel som blir ännu bättre av dess presentation och atmosfär – precis samma trick som *Driver* lyckades så bra med. Det är överraskande hur lång tid det tog innan någon tog det spelets idéer och gjorde dem till något nytt och spännande. Men nu har det gjorts, och det blev ett grymt bra spel.

● Steve Faragher



I det allra svåraste uppdraget måste du ta hand om en pansarvagn – med en vanlig patrullbil

DU KAN...



● SPELA MED EN VÄN
Det kanske allra bästa med spelet är det underbara tvåspelarläget. Istället för en delad skärm så delar ni på arbetet. Till exempel kan du sköta själva körandet medan en kompis tar hand om skjutandet. Det låsta siktet tas bort och skytten måste sikta noggrant för att vara säker på att träffa sitt mål. Möjligheterna till underhållning och gemensamt hacklande av skurkarna är enorma.

> ”Med sin uppfriskande TV-stil får det *Driver* att kännas strömlinjeformat”

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

● GRAFIK 8
Smidig och utan nerslöande. Gör vad den ska

● SPELBARHET 9
Superb variation i uppdrag och miljöer

● LIVSLÄNGD 8
Lite kort, men det är värt att spela om

TOTALT 9
En riktigt frisk fläkt som nästan slår Driver – fantastiskt!



VINN

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Du har förmodligen precis läst färdigt recension och är väldigt sugen på att testa detta fartfyllda toppspel. Nu har du chansen att vinna ett eget exemplar så sätt genast igång att tävla!

1-10:E PRIS:
PSone-spelet *World's Scariest Police Chases.*

Här är den inledande frågan:
Hur många uppdrag finns det att klara i *World's Scariest Police Chases?*

1. 30
2. 20
3. 25



GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på **0939-117 11 11** (4:55 kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 10/2001. Priserna sänds ut till respektive vinnare i oktober. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

SAMTALET KOSTAR 4:55 KR/MINUT.
KOPPLA, BOX 4458, 203 15 MALMÖ, TEL 040-640 10 91 (EJ TÄVLINGSTELEFON)





Dessa läskiga Haddermoss [illegible]



EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

De rör sig. De andas. Och de är hemska. Som Bruce skulle sagt

FAKTA



RELEASEDATUM **UTE NU**
UTGIVARE **THQ**
UTVECKLARE **HEAVY IRON STUDIOS**
DISTRIBUTÖR **INFOGRAMES**
ANTAL SPELARE **1**

BRA SPEL OM DU GILLAR GENREN

SILENT HILL
PSM 20 10/10
Den ultimata psykologiska skräckupplevelsen
RESIDENT EVIL 2
PSM 4 9/10
Slåss med otäcka döingar

För varje Gradius borde det finnas ett Parodius, för varje *Exorcisten* en *Scary Movie*. Så varför inte ett ironiskt alternativ till skräckspel som *Resident Evil*? Det känns ju ibland som att utgivare, utvecklare och till och med spelare tar saker och ting på för stort allvar nu för tiden.

Nu är det dags för *Evil Dead: Hail To The King*, det första ironiska skräckspelet på PSone, som vi väntat så länge på nu. De tre relativt kända filmerna regisserades av Sam Raimi (som ligger bakom den nya *Spider Man*-filmen) och kombinerade blodiga zombies med svart komik – och nu är det dags för PSone-ägarna att få ta del av de låga skämten...

Du spelar som Ash, filmens hjälte, och precis som i filmen spelas han av Bruce Campbell. Med en motorsåg där din avhuggna högerhand brukade sitta, en pistol i din vänstra och en repertoar med pinsamma skämt hugger du dig genom mängder av döingar (zombies). Det finns också pussel att lösa, en flickvän att rädda och Necronomicon ("de dödas bok") samt en samling uråldriga riter som utövas på mänskliga kroppar.

Faktum är att spelet är en riktigt bra konvertering av filmen. Det har lyckats väl med att fånga atmosfären och stämningen. Det finns många döingar att ta kål på och Ash är utrustad med en hel del vapen. När han ber skelett att säga "hello to the seventies" är det till och med ganska roligt. En eloge till utvecklarna Heavy Iron Studios för det.

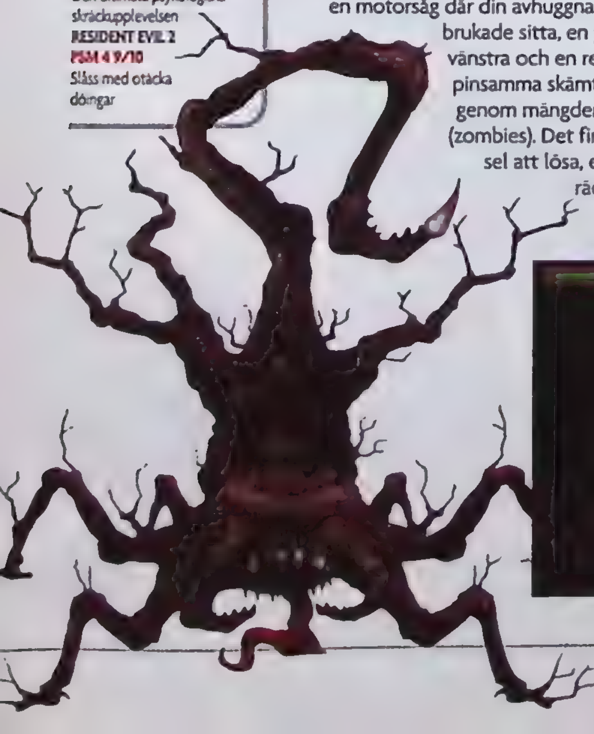
Tyvärr är en lyckad filmkonvertering en sak och ett bra spel någonting annat. Visst ska spelutvecklarna berömmas för att de försökt korsa zombiedödande action a la Resident Evil med ett Broken Sword-liknande äventyr, men de har inte lyckats balansera spelbarheten. Det förstör nästan hela upplevelsen och det är ju knappast berömvärt.

Den första timmens spelande är fruktansvärt frustrerande. Medan du kämpar med spelkontrollen, som saknar (vilket märks alltför väl) ett kommando för att vända sig snabbt, blir du tokig på alla förbannade döingar som attackerar dig. Dessa monster tar hela tiden på din energi tills blodsdropparna på din motorsåg förvandlas till

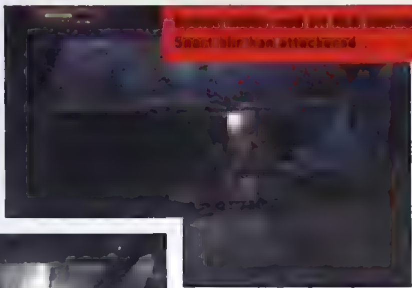


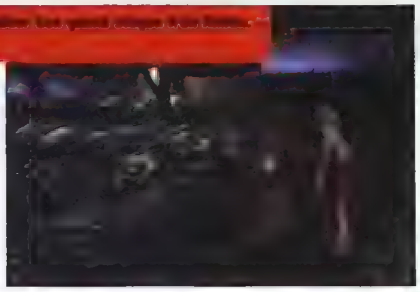
[illegible] attackerar Ash, och i närheten väntar [illegible] broder

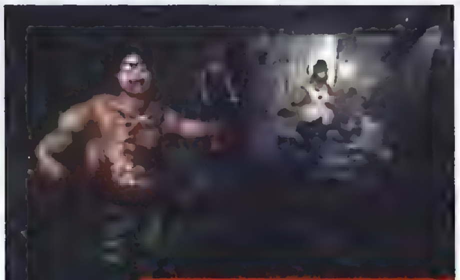












Att lösa pussel hjälper dig på din resa, [illegible]







ett vattenfall och du går ner på knä och ber om nåd. Lyckligtvis tappar dina döda fiender medicinlådor så att du kan återvinna en del styrka innan nästa attack. I slutändan får du inte mycket tid över för att tänka och försöka lösa pussel.

Striderna i sig är extremt repetitiva, när du helt huvudlöst dödar fladdermöss, spyende monster, snurrande skelett och en hel zombiearmé. Och inte blir saken bättre av det urusla sättet som kollisioner undviks på – ibland är det som om din såg eller din pistol inte existerar.

Lyckligtvis, om du har tålamod, kan du till slut minska mängden attackerande fiender, börja koncentrera dig på pusslen och bara döda enstaka monster. Men till och med de simplaste promenaderna förstörs av dåligt fixerade kameror och vilseledande bakgrundsgrafik. Precis som i det tio gånger bättre *Fear Effect 2* händer det ofta att du stirrar in i buskar och undrar om du kan nå en stig på andra sidan eller om det finns en annan väg ut.

Vad bättre är så uppmuntrar denna osäkerhet dig att utforska. En genomgång av köket avslöjar en halväten gammal smörgås som Ash glatt börjar mumsa på, trots att den nog legat där ett bra tag, och letar du noggrant vid en övergiven grill hittar du ett lättare bränsle som kan komma till användning senare.

Det är en trogen och atmosfärisk filmkonvertering men ett ganska medelmåttigt spel. Du ska hämta saker, bära dem och lösa pussel, men det hela förstörs av de repetitiva striderna. Likt den ruttnande smörgåsen bör det undvikas såvida du inte verkligen älskar filmen.

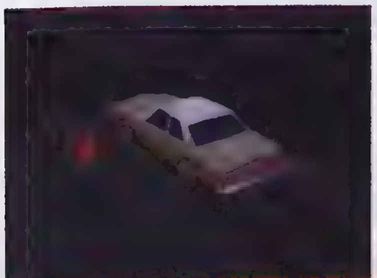
● Lee Hall

"Med en motorsåg där din avhuggna högerhand brukade sitta"

DU KAN...



- **SKRAMMA DEM**
  Ett par hugg och en sur uppsyn lär räcka för att skrämma bort de fula döingarna, men se upp, för de kommer snabbt tillbaka.
- **SNACKA DIG UR DET**
  Använd ⓐ-knappen för att dra dåliga skämt som antingen skrämmer iväg dina fiender eller gör dem argare, beroende på hur tuffa de är.
- **BLI SCOUT**
  Besök Wolverines läger och slakta de före detta medlemmarna innan du hittar deras guide till ätbara svampar.



Du behöver ett bilbatteri, men har inte din [illegible]



En skelettarmé attackerar. Precis som i Jason [illegible]



Ash undersöker varje litet horn efter ledtrådar [illegible]

MYCKET DÖDANDE

Kom igen! Du får inga poäng för att döda dem snyggt. Vi vill se blod.



Använd motorsågen på din fiende och hugg sedan huvudet av honom med en yxa.



Försök sedan samma trick med din pistol och skjut ner alla viftande zombies.



Ja, sedan är det dags för lite dubbelpipig action. Dina fiender ska verkligen få smaka...

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

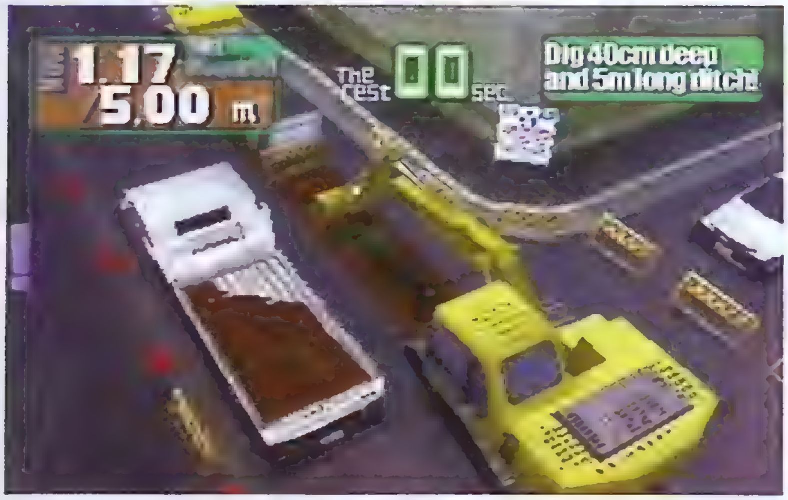
- **GRAFIK 6** – Kantiga karaktärer och dunkla bakgrunder
- **SPELBARHET 4** – Svåra pussel som förstörs av störande strider
- **LIVSLÄNGD 5** – Tråkigt och repetitivt

TOTALT 6
Roligt ibland och frustrerande ibland. Kunde varit bra, men tyvärr



[illegible] dig lära känna den komplicerade spelkontrollen.







Din grävarm är väldigt komplex. Till och med en så till synes enkel sak som att dumpa sand i en lastbil kräver enorm fingerfärdighet.

POWER DIGGERZ

FAKTA



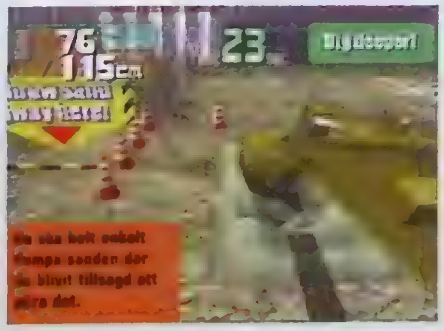
RELEASEDATUM **UTE NU**
UTGIVARE **JVC**
UTVECKLARE **TAITO**
DISTRIBUTÖR **VIRGIN INTERACTIVE**
ANTAL SPELARE **1-2**

BRA SPEL OM DU GILLAR GENREN

BISHI BASHI SPECIAL
PSM 30 8/10
Galna japanska minispel
GRAN TURISMO 2
PSM 27 10/10
Det ultimata bilspelet med licens. Dock inga Caterpillar-grävskopor.

Att det kunde vara så kul att gräva!

Det krävs ett väldigt speciellt spel för att dra PSM-medarbetarna från sina monitorer. Men efter bara ett par minuter med *Power Diggerz* var det fullt av speljournalister framför TV:n. Alla blev lika fångslade av hur lätt och roligt det verkade vara att styra en knallgul grävskopa. Med hjälp av handkontrollen verkade det plötsligt så glamouröst att skyffla jord med en stor mekanisk skopa. Vi satt kvar



Du ska helt enkelt dumpa sanden där du blivit tillsagd att göra det.

och spelade hur länge som helst...

Varför? Jo, för att *Power Diggerz* utspelas på en galen byggarbetsplats som får dig att skratta som om du vore tokig. Det fartfyllda grävandet, det skarpa utseendet, de oöversatta japanska kommentarerna och de tokiga minispelen – allt bidrar till det som vi så sällan stöter på i TV-spelsvärlden: humor som verkligen är rolig.

Huvuddelen av spelet konfronterar dig med "riktiga" byggnadssituationer, som att gräva, skopa och krossa saker. Det är riktigt beroendeframkallande och utmaningarna går snabbt från det vardagliga till det surrealistiska. Du kan gräva hål på en bana, men strax efter det får du börja täcka hus med lådor och skyffla alla möjliga saker i de otroliga minispelen.

Det är just minispelen som är roligast i *Power Diggerz*. Som banan där du ska rädda sköldpaddor. Det finns en swimmingpool fylld med små gröna reptiler som simmar omkring. Av någon anledning måste du rädda de stackars små varelserna från deras klordränkta helvete och flytta dem till en säkrare pool i närheten. Så det är



Bara ett exempel på de galna minispelen.

bara att doppa skopan i vattnet och fiska efter dem. Det kanske inte låter särskilt kul men vi lovar att du kommer skratta högt mest hela tiden.

Inte övertygad? Vad sägs då om matlagningsbanan där du måste använda skopan till att fylla tallrikar med curry? Eller sektionen där du måste slå små gående raketer med grävarmen innan de får chansen att spränga din skopa.

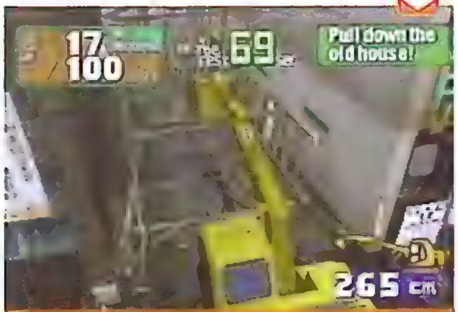
Genialt, på något underligt vis. Det är synd att orden och bilderna på dessa sidor inte nog







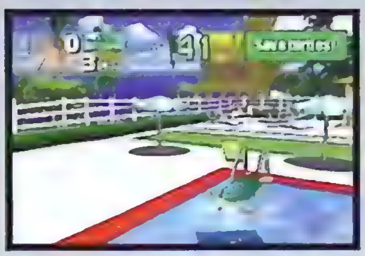
Det bästa sättet att förstöra hus på är att lyfta upp armen i luften och sedan släppa den rakt ner. Det bör räcka en bit...



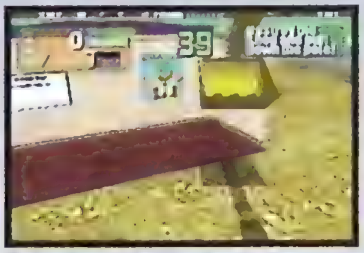
Svinga sedan från sida till sida så börjar det rasa ordentligt. Men låt dig inte luras, det värsta är fortfarande kvar.

LICENSAVGIFT...

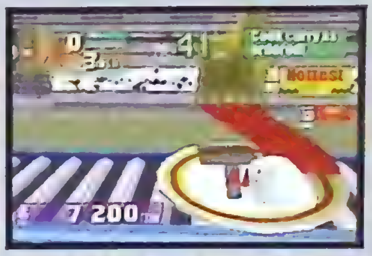
En snabbtitt på TV-programmen som inspirerat Power Diggerz



Animal Hospital: Du kan nästan höra programledaren Rolf Harris darra ängsligt. I ett dramatiskt räddningsförsök ser vi här små gulliga sköldpaddor skopas upp och dumpas i ett varmt bad för att rädda dem från den iskalla poolen.

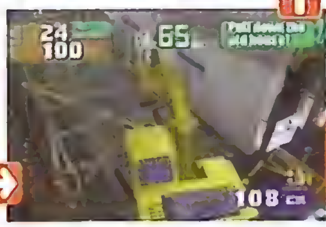


Äntligen hemma: Det råder ingen tvekan om att offren i *Äntligen hemma* skulle vilja göra detta. Ta din starka mekaniska arm och kör in en stor armbåge i de små söta skjulen. Om vi bara kunde göra likadant med den förbannat hurtige programledaren...



Kockduellen: Nej, programledaren och hans team har nog aldrig stött på en utmaning som den här. Att göra en hälsosam, näringsrik måltid på 20 minuter är en sak, men försök att samla curry med en sådan här pryl. Nej, det skulle nog inte ens en mästerkock klara av.





Hjälp! Vårt sista tillvägagångssätt har kostat oss fem dyrbara sekunder. Det blir en betydligt svårare att klara uppgiften.



Nu gäller det att öka tarten, annars kommer du inte att klara det.



Hurra! Du har lyckats riva hela huset till grunden. Bra gjort!

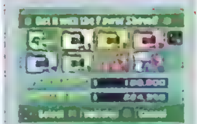
kan förklara den surrealistiska och unikt underbara plats som detta spel innehåller. Om de kunde det skulle du antagligen springa till affären så fort du läste detta.

Men *Power Diggerz* får dig inte bara att skratta. Det lockar in dig i en grävskopsvärld som tar upp flera dagar av ditt liv. Ditt första fordon kunde inte vara mer blygsamt. Du börjar med att puttra omkring i en liten PC 30MR och hela byggplatsen skrattar åt dig när du försöker lära dig den kluriga kontrollen av både skopan och själva fordonet. Det tar ett tag att vänja sig, men med lite god vilja kommer du snart att styra den där skopan som ett proffs.

Det vanliga fordonet är PC 100. Det är lite större än PC 30MR och det roligaste att använda.

"Du måste använda skopan till att fylla tallrikar med curry"

SHOPPING



I affären kan du köpa extra kommentatorer, bakgrundsmusik, fler credits och bisarra bilder på grävskopor när de används på riktigt..



Men minispelen är ett bättre köp. Det finns tre stycken att samla på sig: Beachball Bowling, Clockwork Eggmen och ett spel där du slår sönder raketer..

Tyvärr kommer du fastna ganska snabbt eftersom spelets svårighetskurva går nästan rakt uppåt. Banan där du förstör hus (se bildsekvensen ovan) skulle till och med vara en prövning för en schackmästare. I den delen av spelet kommer du mest att stöta på situationer där du bara ska gräva (skopa sand, förstöra miljöer, med mera) istället för lustiga minispel. Konstigt nog är dessa sektioner ändå riktigt roliga och minst lika engagerande som pauserna med curryskopandet.

Slutligen får du lägga vantarna på den största grävskopan. Den mäktiga PC 1100 sätter verkligen dina skopkunskaper på prov. Den tar dig bortom det vanliga grävandet då du får krossa glödheta stenblock på en väg som blockerats av ett vulkanutbrott. Det är upp till dig

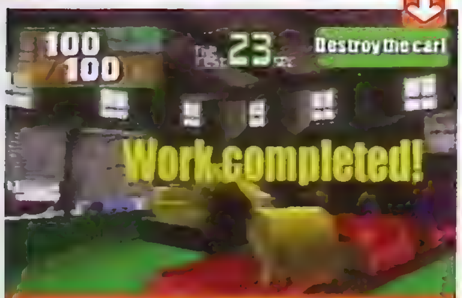




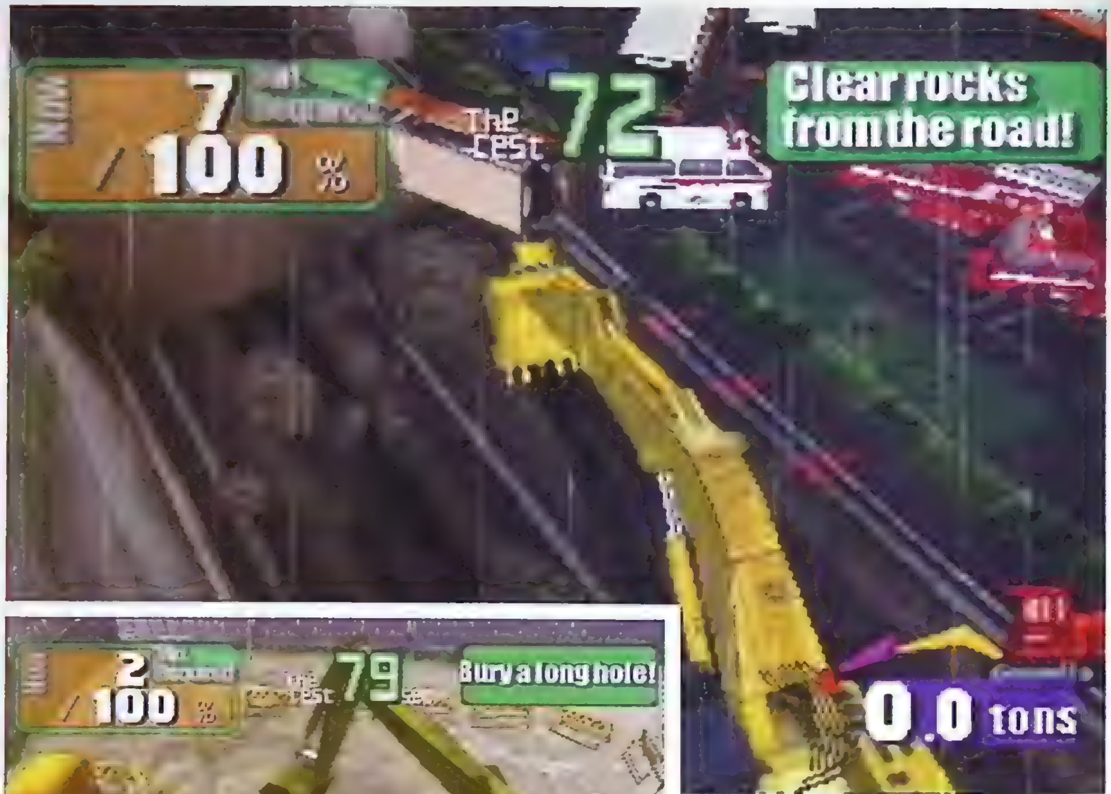
Vi besökte en bilfabrik för att se hur de sätter in [illegible] i bilarna...

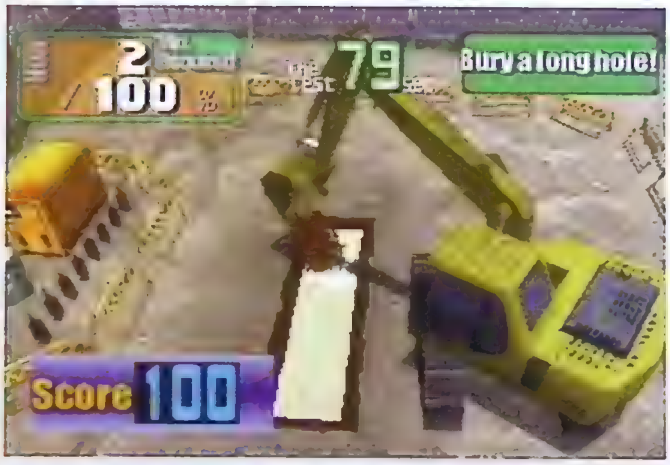


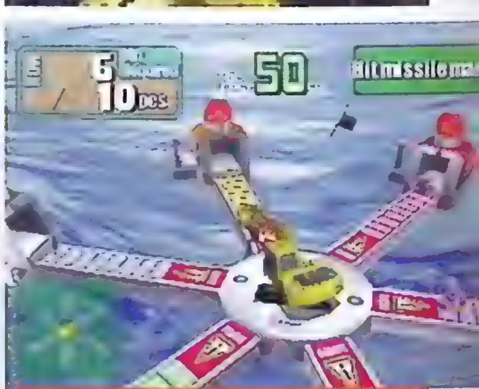
Denna explosion är ett bra exempel på varför mekaniker [illegible]



[illegible]







Du måste skydda din skopa från [illegible] raketer. Ja, vi lovar!

att rädda människorna från att stekas levande.

Fortfarande inte tillräckligt för dig? Ja, då har spelet också en begränsad licenssektion. Där ska du utföra olika uppdrag, såsom att välta omkull stolpar, gräva upp förutbestämda mängder sand och platta till högar av, ja just det, sand. Denna sektion kanske inte är lika omfattande eller glamourös som *Gran Turismos* motsvarighet, men den ökar faktiskt spelets livslängd och är en riktig bonus för de som gillar sand.

Det råder alltså ingen tvekan om att *Power Diggerz* är riktigt roligt. Men tyvärr är upplevelsen alldeles för kortvarig. Duktiga TV-spelare lär klara av alltihop på bara ett par dagar, max en vecka. Visst, svårighetskurvan drar ut lite på det, men vi föredrar spel som tar upp mycket tid för att de är stora och inte för att du fastnar i dem.

Det finns också en del grafiska buggar – ibland fastnar skopan och du kommer inte loss eftersom kameravinklarna kan förstöra ordentligt när du manövrerar omkring på skärmen.

Men så länge det varar är *Power Diggerz* ett riktigt beroendeframkallande och genuint roligt spel. Och dessutom väldigt originellt. Med lite bonusar att låsa upp – till exempel extra banor, fler credits och olika kommentatorer – finns det ändå rätt mycket som håller dig kvar. Visst har det sina brister och det ska, precis som det liknande spelet *Bishi Bashi Special*, inte tas på för stort allvar. Men under de första timmarnas fantastiska spelbarhet kan du bara inte sluta skratta.

● Craig Pearson

”Rädda människorna från att stekas levande”

DU KAN...



Efter att ha grävt kommer du till bonusbanor som tar dig bort från arbetsplatser genom en serie underliga fallor. Du åker genom elektriska portar, kör över golv som är på väg att rasa och försöker att inte ramla ner [illegible]



Funktionen Level Editor är briljant. Du kan bygga en extremt supersvår lekplats full av elektriska portar, olika [illegible] hinder och flera ton sand. Lita på oss – du kommer engageras på nolltid.



BETYG

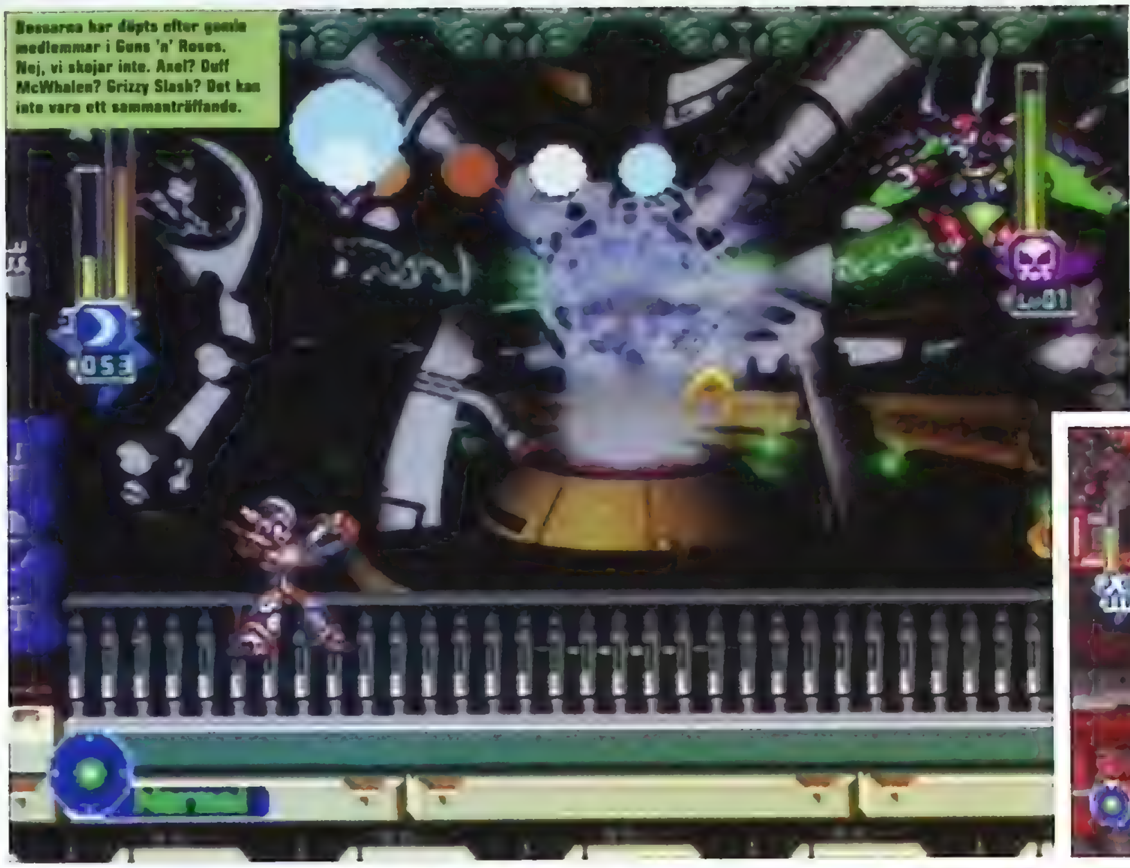
Svenska PlayStation Magasinet

● GRAFIK 7
Skarpt tecknad men ett par små buggar

● SPELBARHET 9
Spelkontrollen tar ett tag att lära sig men du får verkligen lön för mödan

● LIVSLÄNGD 7
Kort, men en utmaning så länge det varar

TOTALT 8
Äntligen ett verkligt originellt spel som är riktigt kul att spela – briljant!


Bossarna har döpts efter gamla medlemmar i Guns 'n' Roses. Nej, vi skojar inte. Axel? Duff McWhalen? Grizzy Slash? Det kan inte vara ett sammanträffande.


Megaman kan inte skjuta uppåt!



MEGAMAN X5

Det är retro och det verkar kul, men skenet bedrar...

FAKTA



RELEASEDATUM UTE NU
UTGIVARE CAPCOM
UTVECKLARE CAPCOM
DISTRIBUTÖR EA NORDIC
ANTAL SPELARE 1

BRA SPEL OM DU GILLAR GENREN

B-MOVIE
PSM 13 8/10
Förvånansvärt mångbottnat och fräscht trots det enkla upplägget.

MEGAMAN X4
PSM 15 7/10
Ett utmanande actionspel av den gamla skolan.

Nej, det är inget tokigt återsläpp, trots att det liknar spelet som tiden glömde. Detta spel skrevs förra året. Det är bara det att *Megaman* varit med så länge att de där raketflammorna och titankurvorna praktiskt taget är coola igen, på något underligt, kitschigt sätt.

Överraskningen är inte att Capcom levererat *Megaman*-spel sedan 1987 – de har ju trots allt ett rykte om sig att fortsätta mjölka sina pengakor långt efter att publiken tappat intresset. Nej, det som är så chockerande är att *Megaman X*-serien inte rört sig framåt någonting under alla dessa år.

Samma gamla format: hoppa, skjut, gå från vänster till höger, besegra bossen och lägg till ett vapen till din arsenal. Den då och då återkommande bifiguren Zero dyker upp som ett alternativt val av karaktär, vilket innebär en *Strider*-liknande huggattack och en magstark avslutning på historierna. Du får till och med välja i vilken ordning du vill klara banorna, vilket kan förklara varför spelens svårighetsgrad kan pendla så vilt mellan extremt lätt och näst intill omöjligt.

Så, här sitter vi nu, 14 år senare. Och vet ni vilken extremt innovativ speldesign Capcom äntligen gett till Megaman? Han kan nu ducka när du trycker ↓ på styrkorset. Men han kan fortfarande inte skjuta uppåt. Till och med den svagaste fienden rör sig smidigare och skjuter bättre. Så du spenderar den mesta tiden på att ducka och hoppa som en galning och svåra åt långa personer. Kommer ni ihåg modiga hopp? Fällor som leder direkt till döden? Textfönster som långsamt skriver ut karaktärernas namn, med det där öronbedövande blipp-bloppandet? Det gör i alla fall Capcom. Och om du spelat något av de andra *Megaman X*-spelen så kommer det här att kännas alltför mycket som ett sånt där billigt flashbackavsnitt av en TV-serie, där gamla scener återanvänds. Några av dessa banor känns väldigt väl igen.

Problemet är inte att *Megaman X5* är retro utan att det är slö och oinspirerad retro. Ta *Gunstar Heroes*, *Contra III* eller *Assault Suit Valken*. Alla dessa 16-bits museiföremål skulle slå *Megaman X*-spelen med hästlängder vad det gäller spelbarhet, till och med idag. Medan några beundransvärt hängivna utvecklare, som Treasure, fortfarande jobbar hårt med två dimensioner för att återuppfinna sprite-baserade spel så sitter Capcom och jobbar på det rent ut sagt pinsamma *Megaman X5*.

• Zy Nicholson

"De fortsätter mjölka sina pengakor långt efter att publiken tappat intresset"

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

• GRAFIK 3
Inge vidare, känns väldigt ålderdomlig

• SPELBARHET 2
Utvecklas, för Guds skull! Utvecklas!

• LIVSLÄNGD 1
Räcker max i en helg. Gäsp

TOTALT 2/10
Oförlåtligt primitivt. Älska T-shirten, hata spelet.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX: MAXIMUM REMIX

Det hyllade cykelspelet återvänder med ett par underhållande nyheter

FAKTA



RELEASEDATUM **UTE NU**
UTGIVARE **ACCLAIM**
UTVECKLARE **Z-AXIS**
DISTRIBUTÖR **K.E. MEDIA**
ANTAL SPELARE **1-2**

BRA SPEL OM DU GILLAR GENREN

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
PSM 44 9/10
Briljant *Tony Hawk's*-liknande BMX-spel.
COOL BOARDERS 3
PSM 12 8/10
Snowboard med stil – och det gör mindre ont att ramla.

Remix? Vad menar de med det egentligen? Vi tycker att det låter som att de mest bara gjort om förpackningen. Men Acclaim kan väl inte försöka sälja samma sak igen, för ett billigare pris? Eller? Jo, nästan. *Maximum Remix* är precis likadant som *Dave Mirra Freestyle BMX* förutom att det tryckts in åtta helt nya banor, en mängd extra trick och ett nytt soundtrack. Men även om *Mat Hoffman's Pro BMX* är det bästa spelet i genren anser vi att *Maximum Remix* nog ändå är köpvärt, även om du äger originalet.

Det hela utspelas på 20 olika banor som erbjuder mycket bra variation, trots att din åkare har lätt för att kasta sig in i miljön. Naturligtvis låses banorna upp genom att du tar dig fram i ett Career Mode för en spelare – som Dave kallar för Proquest – där du måste klara utmaningar på nivåerna amateur, pro och expert. För att få höga poäng ska du förstöra offentliga föremål och kombinera olika snygga trick – det är BMX-lagen!

Maximum Remix handlar mer än något annat spel om trick. Det finns omkring 1300 olika trickkombinationer och en behändig lista som talar om vilka du lyckats utföra. Tyvärr är animationerna inte lika smidiga som i *Mat Hoffman's Pro BMX*, även om de är snyggare än i alla andra BMX-spel vi kört. Det är också synd att tricken i *Maximum Remix* ofta hålls tillbaka av en brist på hög fart, särskilt då (åhum) när din åkare faller mot marken efter att just ha åkt över kanten på den vertikala rampen. Gravitationen verkar inte vara så viktig i Mirras värld, så du blir tvungen att anpassa dig efter Daves smått skeva bild av verkligheten.

"Det finns till och med en kategori för längsta bromsspår"



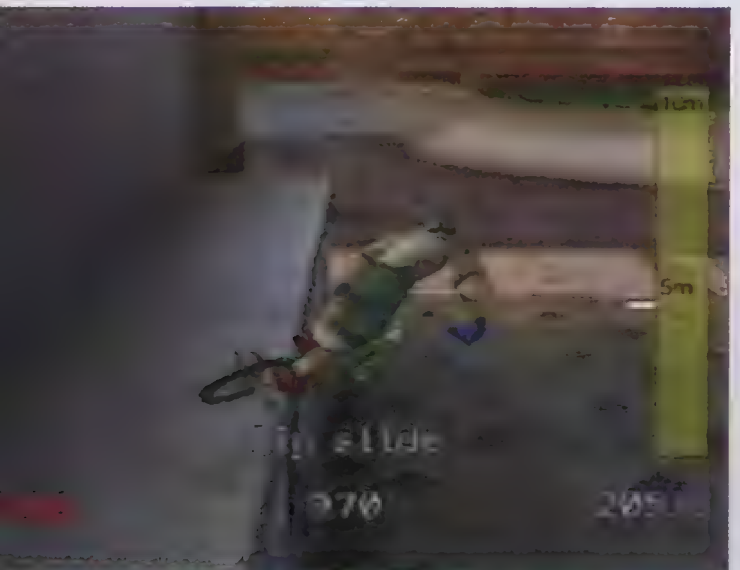
[illegible] trick att utföra.



Ja, det är lika roligt som det ser ut att [illegible] omkring så här.



[illegible] hinder är inte lika [illegible] att grinda på.



Maximum Remix handlar egentligen mest om utökat spelande och det finns ett par nya kategorier på poänglistan. Din åkare kan registrera längsta grind, högsta hopp, högsta poäng för ett enskilt trick och så vidare. Det finns till och med en kategori för längsta bromsspår (du känner nästan lukten av bränt gummi). Tar du första platsen så låser du upp olika former av bonus, och detsamma gäller om du klarar spelet med var och en av de 16 verkliga proffsåkarna. Samtidigt lockar belöningssystemet med små smakfulla saker. Framgång innebär mer kläder och bättre cykelmodeller – du måste ju trots allt se snygg ut på rampema.

Med ett platinumpris är *Maximum Remix* ett riktigt kap, om du inte spelat originalet. Men börja med att köpa Hoffmans spel och sedan, om du fortfarande vill ha mer, det här.

● Nick Ellis

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

● **GRAFIK 6**
Snyggt designade banor men dåliga klipp och klumpig animation

● **SPELBARHET 8**
Varierat, utmanande och roligt

● **LIVSLÄNGD 8**
Mängder av saker att göra

TOTALT 7
Inte riktigt så bra som *Mat Hoffman's Pro BMX* men fortfarande kul







Den kanske ser roligt ut, men åttaväningen är alldeles för lätt.



Se till att stenbumlingarna inte träffar din katapult.



ASTERIX MEGA MADNESS

Nej, gallernas hjälte lyckas inte den här gången heller

FAKTA



RELEASEDATUM **UTE NU**
UTGIVARE **INFOGRAMES**
UTVECKLARE **UDS**
DISTRIBUTÖR **INFOGRAMES**
ANTAL SPELARE **1-2**

BRA SPEL OM DU GILLAR GENREN

BISHI BASHI SPECIAL
PSM 30 8/10
En rolig samling hysteriska minispel.

CRASH BASH
PSM 38 8/10
En annan rolig samling minispel med den välbekanta räven i spetsen.

Det verkar uppenbart nu, men vem hade trott att det skulle vara så roligt med skateboardspel innan någon betalade Tony Hawk för licensen till att göra ett spel av hans konster på brädan? Det finns fortfarande många kända karaktärer som bara tigger om att få vara med i ett spel, för det låter ju så bra på pappret: tänk *Batman*, tänk *Star Wars*, tänk *Asterix*. Men gång efter gång dras deras goda namn i smutsen av slöa spelmakare som bara är ute efter att tjäna pengar.

Handlingen i *Asterix Mega Madness* är ganska enkel. Det är år 50 före Kristus och Gallien är nästan helt ockuperat av romarna. Men en liten okuvlig gallisk by står fortfarande emot inkräktarna. Och det är i denna by som en tävling hålls för att bestämma vem som är den modigaste och starkaste gallern av alla. Fyra karaktärer deltar i utmaningen: Asterix, Obelix, Cacofonix (barden) och fru Geriatrix (den kurviga frun till byns äldste man). Du tävlar mot de andra i en mängd grenar där du bland annat får jaga vildsvin, hitta ingredienser till magiska drycker och klå upp romare, för att slutligen krönas som kung (eller drottning).

På pappret låter det som ett av de roligaste spelen någonsin. Det har bra och riktigt roliga karaktärer och 14 minispel med bara lite upprepning (det finns två skjutgrenar, två labyrintgrenar och två grenar där du springer runt och slår romare, resten är unika). Men någonstans mellan utvecklarna UDS höga ambitioner att erbjuda bra och varierad underhållning och den färdiga slutprodukten var det något som gick fel.

Spelet är fullt av irriterande småsaker, som till exempel att det alltid sparar automatiskt. Det är okej när du får ett nytt high score, men detta spel sparar automatiskt när du valt karaktär, innan du börjat spela. Det behövs inte! Och värre är det faktum att tvåspelarläget, som ju borde vara det roligaste momentet i den här typen av tävlingsspel, är en stor besvikelse – i alla minispelen påverkas spelbarheten negativt av att du får sämre sikt. Men det värsta av allt är att spelbarheten i sig inte är tillräckligt polerad. Den fungerar nästan, men det finns konstanta frustrationsmoment som gör att det går dåligt för dig – inte för att du är klumpig eller gjort någonting fel utan bara för att du fastnat på en sten eller inte kunnat se tillräckligt mycket av banan. I början har du roligt men du börjar snart svära åt spelet. Och när frustrationen ökar så minskar spelglädjen. Sorgligt.

● Steve Faragher

"Tvåspelarläget, som ju borde vara det roligaste momentet i den här typen av tävlingsspel, är en stor besvikelse"

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

● **GRAFIK 5**
Trevligt tecknad men inget särskilt

● **SPELBARHET 5**
Idéerna finns där men det saknas polering

● **LIVSLÄNGD 4**
Du blir för irriterad på spelet för att kunna njuta av det

TOTALT 5/10
En bra idé men ett ganska dåligt spel – det känns inte tillräckligt genomarbetat.


Somewhere on the South Pole. Your plane crashed. The base is empty, except for a few corpses. Outside your only companions are creatures that you've never seen before... EXTERMINATION. You'll have to conquer your panic before you can play.
A REAL-TIME PANIC HORROR GAME.
EXTERMINATION
PlayStation 2

MEGAMAN LEGENDS 2

Han har svårt att leva upp till sitt namn. Han är inte mega. Han är inte en legend. Och är han ens en man?

FAKTA



RELEASEDATUM **UTE NU**
UTGIVARE **CAPCOM**
UTVECKLARE **CAPCOM**
DISTRIBUTÖR **EA NORDIC**
ANTAL SPELARE **1**

BRA SPEL OM DU GILLAR GENREN

MEGAMAN LEGENDS
PSM 15 7/10
Fler buggar än i uppföljaren, men roligare ändå.
THE MISADVENTURES OF TRON BONNE
PSM 33 5/10
Lustiga tonårspirater på galna upptåg.



Inga troll, inget snyftande, inga pinsamma försök till ett "moget" manuskript. Det får vi i alla fall tacka Capcom för. Detta actionrollspel liknar en sån där tecknad film som sänds på lördagsmorgnar på kommersiella kanaler, där en massa barn med lustiga hårfärger springer runt och slåss mot robotar. Och så länge du har minsta gnutta barnasinne kvar i dig så är det faktiskt riktigt roligt.

Megaman Legends 2 erbjuder en delikat blandning av tredimensionellt plattformsspel, stora strider mot bossar och rollspelstypiskt köpande och pratande. Megaman och Roll springer runt och letar efter de fyra nycklarna till Mother Lode och kombinationen av Capcoms stilistiska karaktärer och den svårförståeliga storyn, som berättas med filmklipp, ger spelet en trevlig animekänsla. Och om vi inte nämnde det skulle du knappast märka att laddningstiderna mellan områdena nästan har försvunnit helt.

Det är smärtsamt gulligt: fienderna är helt galna och spelet inleds mystiskt med att vår hjälte blir förkrossad av att en stekpanna brinner. Men den säregna humorn har sin charm. Nackdelen är att det tar rätt lång tid att komma igång, och när du väl är igång har du redan klarat ungefär halva spelet.

> "Det inleds med att vår hjälte blir förkrossad av att en stekpanna brinner"



Det smidiga systemet med låsning av siktet innebär att du aldrig missar ett skott.



Ja, det är sant, till och med onda ankor förekommer i Megamans värld.



Du får slåss mot alla möjliga sorters underliga figurer.



Dessutom visar sig bristerna i tredimensionellt spelande tydligt. Värst är det i stridssekvenserna då spelkontrollen och det irriterande kameraarbetet kan få dig att springa rakt ner för ett stup eller rätt in i en fiende precis utanför skärmen. Det bästa du kan göra är att hitta alla specialvapen – allt från borrtillbehör till bomber som kryper längs marken – och börja experimentera. Men det är svårt att ignorera de chansartade striderna, eftersom du förväntas klara grottor (som mest bara innehåller enkla rum och korridorer med monster) och slåss upprepade gånger för att få de pengar du behöver. Besegrar du en robot får du ett par tusen zenny men en uppgradering av ditt vapen kan kosta miljoner. Det är ett alldeles för simpelt sätt att öka spelets livslängd och du kan inte låta bli att sakna lite djup.

Precis som *The Misadventures Of Tron Bonne* är det ett fyndigt litet äventyr som inte riktigt förtjänar att förbises, vilket det kommer göra. Men å andra sidan erbjuder det bara en ganska liten dos underhållning.

● Zy Nicholson

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

● GRAFIK 5
Skarpt tecknad men väldigt enkel

● SPELBARHET 7
Engagerande men lite för mycket upprepning – och striderna är för chansartade

● LIVSLÄNGD 4
Det är en liten värld

TOTALT 6
En smårolig blandning av lättsamt rollspelande och gulligt 3d-plattformsspel

FAKTA



RELEASEDATUM UTE NU
UTGIVARE THQ
UTVECKLARE BLUE SHIFT
DISTRIBUTÖR INFOGRAMES
ANTAL SPELARE 1-2

TJ LAVIN'S ULTIMATE BMX

Var tog spelbarheten vägen?

Extremsportspel som har MTV-logotypen på förpackningen är, i regel, värdelösa. Och *TJ Lavin's Ultimate BMX* är inget undantag. Det går i *MTV Sports Skateboardings* (5/10 i PSM 38) fotspår och karbonkopierar den pinsamt dåliga spelbarheten i *MTV Pure Ride*.

Enspelarläget Career Mode i *TJ Lavin's Ultimate BMX* innehåller de vanliga ingredienserna, såsom val av åkare, poängsamlande genom att utföra trick och sedan anta olika utmaningar som går ut på att vandalisera den lokala omgivningen. Du kan till exempel krossa lampor i köpcentret eller sätta igång billarm på byggarbetsplatsen. Har du någon gång kört ett sportspel som utspelas på gatan så vet du vad det handlar om.

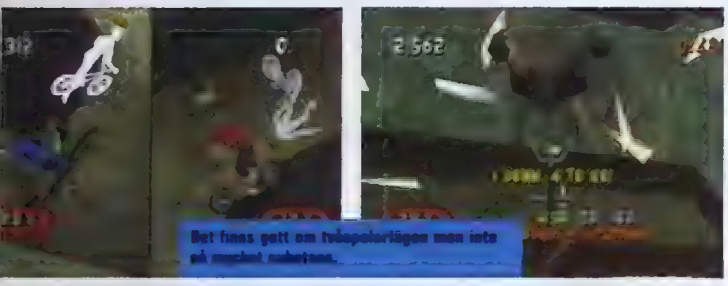
TJ Lavin's Ultimate BMX har dock ändå ett par unika inslag. Inget annat BMX-spel erbjuder så dåliga och tråkiga banor, det har en oslagbart låg fart och på köpet får du huvudvärk av de snurriga trickanimationerna. Den enda ljuspunkten är de sex olika spelen i tvåspelarläget.

Men eftersom både *Dave Mirra's Remix* (se recension på sidan 28) och *Mat Hoffman's Pro BMX*, som besitter riktiga *Tony Hawks*-kvaliteter, finns tillgängliga så måste du vara smått galen om du lägger ut flera hundralappar på *TJ Lavin's Ultimate BMX*. MTV borde hålla sig till att spela musikvideos.

●Nick Ellis



Plocka poäng med smärtsamma trick



Det finns gott om tvåspelarlägen men inte [illegible]

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

● GRAFIK 4
Riktigt sjaskiga animationer

● SPELBARHET 3
Som att köra med punktering

● LIVSLÄNGD 4
Ett livligt tvåspelarläge kompenserar lite för enspelarläget

TOTALT 4/10
Lika anonymt som TJ själv. Köp *Mat Hoffman's Pro BMX* istället

FAKTA



RELEASEDATUM **UTE NU**
UTGIVARE **3DO**
UTVECKLARE **BLUE SHIFT**
DISTRIBUTÖR **PAN INTERACTIVE**
ANTAL SPELARE **1-4**

WDL WARJETZ

Visst är det dåligt, men inte så att du storknar

I den post-apokalyptiska framtiden, när halva mänskligheten utplånats av kärnvapenkrig, har en ny typ av TV-program fötts, det har högre tittarsiffror än *Expedition Robinson*. *World Destruction League* (du kanske redan känner till formatet från *WDL Thundertanks)* står för inget mindre än publikfriande våld och förstörelse i en stor skala. Bortsett från att det inte finns någon publik. Spelets urvattnade grafik och klantiga spelbarhet skingrar folkmassor snabbare än en vattenkanon.

Det är i grund och botten som ett *WDL Thundertanks* med vingar, men du känner dig aldrig lockad att spela vidare. Du kastas in i cockpiten i olika slags påhittade flygplan och erbjuds att släppa bomber och skjuta laser på allting du ser. Det finns flera olika spellägen att plöja igenom, bland annat ett uppdragsbaserat sådant där du måste resa runt i världen och klara diverse utmaningar i olika krigszoner. Dessutom finns det många flerspelarlägen att ta sig an. Men i slutändan handlar de alla om samma sak – att bara sätta fingret på avtryckaren och skjuta tills du får blåsor och blir ännu mer irriterad på den klantiga, klumpiga spelmotorn... Inte så roligt, med andra ord.

Vi vill verkligen gilla den här typen av spel, eftersom de inte låtsas vara något mer än ett par enkla shoot 'em up's– det är ju inget fel med det, i teorin. Men när blåsor är det enda långvariga som *WDL Warjetz* erbjuder känns det knappast som något du vill spendera dina surt förvärvade pengar på.

●Al Bickham





Dålig grafik som perfekt speglar en framtid utan hopp.



BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

● GRAFIK 4
Inte så dålig, men dimman och nerslöandet är vedervärdiga

● SPELBARHET 4
Skjut på allt som rör sig tills du får Game over

● LIVSLÄNGD 2
Det räcker med att spela det en gång

TOTALT 4
Dåligt utförda idéer och ingenting i det visuella som lockar överhuvudtaget.

INSÄNDARE

Svenska PlayStation-Magasinet, 112 85 Stockholm

Skriv till oss om du undrar över något eller vill tycka till! Vi förbehåller oss rätten att redigera i insänt material. E-post som innehåller bifogade filer åker direkt i papperskorgen.

X-FILES-HJÄLP

Hej Jimmy!
När du kommit in på hotellet så ska du prata med flickan bakom disken.
Visa henne ID-brickan.
Fråga henne om de två försvunna agenterna och om hyrbilen, en Ford Taurus regnr. 621517. Be om att få se rum nummer 103 och 104.
I rummen finns det en tidning, solrosfrön och en flaska vodka. På sängen finns det en väska med bra information. Ta också boken "From Outer Space" som finns nära telefonen. Prata med Skinner om Mulder och Scully och fallet de arbetade med. Efter det ska du ner till flickan bakom disken igen och fråga om alla utgående samtal. Du får två nummer av flickan, ring dem. Gå sedan och hämta den bärbara datorn på motellrummet, tyvärr så är den lösenordsskyddad, ta den till labbet senare. Gå ner till receptionen och prata med Skinner, och åk sedan tillbaka till kontoret.

Jag tror du nog kommer att behöva hjälp senare i spelet också Jimmy.
Du kan gärna maila om du har några frågor. daniel.zachrisson@swipnet.se

Och sen vill jag bara köra den klassiska:
Tack PSM för en suverän tidning!

Zacke

Hej Zacke!
Tack för hjälpen, *Driver*-prylarna kommer med posten.

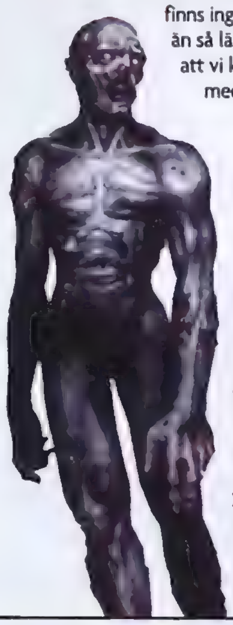
PSM

DRAKAR OCH DEMONER

Tjena Svenska PlayStation-Magasinet jag har några frågor till er.
1 Kommer det något nytt *Resident Evil* till PlayStation2?
2 Kommer *Resident Evil: Code Veronica* ut till PlayStation2 nu när Sega inte tillverkar fler Dreamcast? Har ni provat detta fantastiska spel? Jag gjorde det och jag har inga ord för hur bra det var. Är det något PSone-spelarna aldrig får uppleva eller?
3 Tror ni att det kommer ett nytt *Spyro the Dragon* till PlayStation2?

Det här med att ni har börjat med posters i tidningen är bra! om ni vill ha förslag så kanske en poster på någon i *Resident Evil*-spelen, till exempel Nemesis.

Bengt



Hej Bengt!
1 + 2 *Resident Evil Code: Veronica X* kommer till hösten och *Resident Evil 4* finns inget spikat releasedatum för än så länge. Ni kan vara säkra på att vi kommer att återkomma med mer information kring dessa PlayStation2-titlar senare.
3 Det ryktas att *Spyro the Dragon 4* kommer till PlayStation2 under 2002.

PSM

FAVORITER I REPRIS

Jag har några korta frågor ni kan svara på.
1 Kan man spela spel man har köpt i utlandet på en PSone som finns här i Sverige?
2 När kommer PlayStation2 att bli billigare?
3 Ska Sony sluta att tillverka spel till PSone?
4 Kan man spela PSone spel på PlayStation2, Om ja, blir det bättre grafik då?
5 Vilket pris kommer hårddisken till PlayStation2 att ha?
6 När kommer mus, tangentbord och LCD-skärm till PlayStation2?
7 Jag tycker som Philip i förra nummret att ni ska ta bort demoskivan.
Snälla ta med mitt brev.

Emil

Hej Emil!
1 Ja, förutsatt att du har köpt spelen i Europa.
2 En av de vanligaste frågorna i vår brevskörd. Priset *har* sjunkit hos vissa försäljare. Ytterligare prissänkning hänger på försäljningen av konsolen, man kan dock vara ganska säker på att det lär dröja länge innan PlayStation2 ligger på samma pris som PSone.
3 Detta är ju oundvikligt, frågan är egentligen när detta sker. Vi kan inte ge något vettigt svar på detta just nu.
4 Ja och ja. Upplösningen ändras inte, men PlayStation2 lägger på ett kantutjämningsfilter som gör att grafiken ser lite mjukare ut.
5 Än så länge finns inga pålitliga prisupp-

gifter för den svenska marknaden. Vi återkommer angående detta senare.
6 Det går redan nu att koppla mus och tangentbord som har stöd för USB till PlayStation2. Har vi tur (riktigt ordentligt med tur) så kan LCD-skärmen och hårddisken med bredbandsadapter dyka upp innan årsskiftet. Men kom nu ihåg att vi bor i Sverige, där allting inte går så himla snabbt.
7 Vi kommer inom kort att ta ställning till detta, så snart vi har utvärderat vår läsarundersökning som vi hade med i förra numret.

PSM

PLAYSTATION2 VS. XBOX
Tja PSM!
Jag vill bara säga ett par ord. Alla tjatar på PlayStation2 att den inte är bra men det är den bästa konsolen just nu eller hur? Snart kommer Xbox och Gamecube och det är klart att dom bör vara bättre än PlayStation2, Microsoft och Nintendo har haft lång tid på sid att göra det bästa de kan. Alla på Gameplays forum säger att Gamecube kommer att vara bättre än PlayStation2. Hur vet ni det ni har ju aldrig spelat Gamecube? Jag tycker det är dålig, det är som om ni skulle veta allt om Gamecube när det inte ens har släppts. Det var nog allt för den här gången.

Danne

Hej Danne!
Visst är det dumt att ta ut "segern" i förväg. Det känns ju inte riktigt som om någon spelutvecklare har utnyttjat PlayStation2:s kapacitet till fullo ännu. En sak är däremot säker: konkurrensen kommer att bli stenhård när de nya konsolerna från Microsoft och Nintendo kommer ut på marknaden.

PSM

DAWA ÄR TILLBAKA!
Hallo PSM!
Det är Dawa här. Jag prenumererar på er tidning så jag läser ju vad era insändare skickar in för brev.
Några gånger har det kommit brev med kritik om mig för att jag skrev att PlayStation2 suger.
Nu är det ju så att jag inte tycker det längre. Jag var bara lite osäker i början för att den inte var så bra som jag hade tänkt mig. Jag tyckte att den kostade mer än vad den var värd. Nu har jag kommit över det.
Jag tycker att PlayStation2 är en fantastisk maskin och att den komer att bli ännu bättre när hårddisken och bredbandsadaptern kommer. Jag läste att det kommer ett nytt grafikkort till PlayStation2 som man enkelt sätter in i hårddisken. Emotion Engine 2 heter det. Då kommer det nästan att bli lika snyggt som Xbox.
Fast jag tror inte att Xbox kommer att lyckas lika bra som PlayStation2.
Och förlåt Philip, Sandåsen, Intellevisionsmannen, Vaughan och alla andra som tycker att jag är en TÖNT.
jag hoppas att jag inte har gett PlayStation2 dåligt rykte för er.
Och ni på redaktionen, förlåt att jag skrev att ni bara hade lagom bra bilder och recensioner. Jag tycker att ni gör den bästa tidningen. Och det där med att ni har börjat med tävlingar i eran demoskiva är hur coolt som helst. Fortsätt med att göra er tidning på det här sättet. Men jag undrar var er releaselista har tagit vägen?
Och till alla er som har en PlayStation2 och som inte har *Red Faction*. Ni måste bara köpa det! Ni kan inte ana hur stort och hur rolig spelkänsla det är i spelet.
Och till alla insändare. Fortsätt med era bra frågvisa brev.
Den som inget frågar får inget veta.
PS. Kan ni snälla ta med det här brevet i eran tidning. Det är inte kul och få så mycket kritik hela tiden. Jag har ju faktist köpt vart enda nummer ni har gett ut.
MVH

Dawa

Hallo Dawa!
Visst tar vi med ditt brev. Din insändare skapade ju en ganska hetsig debatt och givetvis får du chansen att svara på den kritik som vissa läsare har riktat mot dig.
Nu tycker inte jag att du skall deppa ihop totalt över vad folk tycker och tänker, alla har rätt till sin åsikt och vi ger alla chansen att komma till tals på insändarsidorna.
Man måste inte älska PlayStation2.

PSM

HUNDRA POÄNG
Hej!
Här kommer ännu ett brev från en person i denna dystra värld. Utan er nästintill perfekta tidning hade det varit svårt att klara sig när livet är som hårdast. Jag har några fråger till er och en liten sak som ni kan rätta till så att er tidning blir perfekt. Vi börjar med frågorna:
1 Jag är en nybliven PlayStation2-ägare och jag undrar när *Metal Gear Solid 2, Final Fantasy X* och *Age Of Empires II* kommer till Sverige?
2 Jag har hört att det släppts en *Gran Turismo 3*-ratt tillsammans med spelet. Går det lika bra att använda en annan ratt när man spelar *Gran Turismo 3?*
3 Jag har också hört lite om ett spel som heter *The Getaway*. Kommer ni att recensera spelet och vet ni när det släpps i Sverige?
4 I PSM nr 40 recenserade ni *LMA Manager 2001* och i faktarutan med releasedatum skrev ni: "ute nu". Sedan dess har jag letat efter spelet i alla möjliga spelaffärer men ej kunnat hitta detta drömspel. Vad beror detta på?

Nu kommer vi till det som ni kan göra bättre i er tidning. För länge sedan när jag läste Super PLAY, hade de 100 poäng som högsta betyg i deras recensioner. Nu undrar jag om inte ni skulle kunna ha det i era recensioner eftersom det var mycket lättare att läsa ur 100-poängs systemet än 10-poängs systemet. Med 100-poängs systemet stod det till exempel: 70-79poäng. Ett bra spel, om ändå inte är den där helt klockrena succén.
I recensionen så kunde man sedan själv se om spelet låg på gränsen, i mitten eller högt upp inom 70-79 poäng. Om ett spel skulle få 7-poängs i 10 poängs systemet så är det svårt att veta om det ligger väldig nära en 8:a eller en 6:a eller om det är en klockren 7:a.

Ett manager-fan

Hej manager-fanet!
1 *Metal Gear Solid 2* och *Age Of Empires: The Age Of Kings* kommer förhoppningsvis hit i vinter. *Final Fantasy X* kommer under 2002.
2 Du kan använda vilken ratt som helst. *Gran Turismo*-ratten är däremot extra cool då den har äkta Force Feedback.
3 Vi kommer att recensera *The Getaway*. Spelet verkar dock att bli försenat, det sades att et skulle släppas i september men i dagsläget ser det inte ut som att detta kommer att bli verklighet.
4 Kolla på internet, vi har sett spelet hos flera spelbutiker på nätet.

Angående poängsättningen. Det finns en anledning till att Super PLAY inte har kvar det poängsystemet. Svenska PlayStation-Magasinet har alltid haft en 10-gradig betygsskala och det kommer vi att fortsätta med.

PSM

***MGS*-SPÖKENA DEL 2**
Jag lovade att skriva var de återstående tre spökena i *Metal Gear Solid* fanns, och här är de:
I masugnsrummet om man kryper in det lilla utrymmet med rören, och vid utgången av den så buktar väggen in, fotografera inbuktingen så har du en bild på ett ytterligare spöke.
Fotografera den döde Decoy Octopuss som är utklädd till DARPA chief.
Den sista finns i rummet där Psycho Mantis håller hus, om du ställer dig och tittar mot tavlorna på väggen. Tittar man noga så ser man att bilderna egentligen föreställer spelets skapare Hideo Kojima.

Solid Psycho Ninja

Hej Psycho Ninja
Ge oss din adress så skickar vi en present.

PSM

PIRATKORT
Tjabba
Jag har ett litet tips till alla som har piratminneskort.
Om era saves försvinner från ert minneskort så kan ni ta och öppna det, för dom flesta sådana minneskorten har ett litet batteri i sig, och då är det bara att byta batteriet och skruva ihop minneskortet igen så funkar det som vanligt igen!

Tobbe

Hej Tobbe!
Vi tackar för tipset. Svenska PlayStation-Magasinet avsäger sig dock allt ansvar för vad som kan hända om ni väljer att mecka med ert minneskort.

PSM

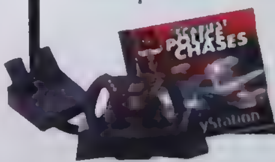
månadens brev

***ARMY MEN* SUGER**
Tja Playstationmagasinet!
Jag köpte en PlayStation2 ungefär när den släpptes. Jag väntade mig att nästa generations konsol skulle vara befriad från alla riktiga skitspel. Men nu har jag blivit j***igt förbannad för så är det inte. Nu är det inte så att jag håller med "Dawa", PS2 har många riktigt bra spel som tex *SSX, ZOE, Tekken Tag* och många fler. Dessutom kommer ju *Gran Turismo 3, Metal Gear 2* och *GTA 3*. Jag älskar min svarta låda. Det jag reagerar mot är spel som inte ens är värdiga PSone. Jag talar om spel som tex *Sky Surfer, RC Revenge, Warriors of Might and Magic, H3O Surfing* och inte minst skitspelen numero uno: De otaliga *Army Men*-spelen. PS2 är världens kraftigaste konsol, men tillverkare som till exempel 3DO verkar ju hata den eftersom de smutsar ner den med sina skitspel. Varför släpper dessa tillverkare spel som de mycket väl vet suger? Det är ju knappast så att de inte kan göra bra spel, men de skiter väl i det. Spelen säljer ändå, så varför anstränga sig? Många spel som kommer till PS2 är PSone-titlar som i sista utvecklingsstadiet ändrats till PS2, med lite högre upplösning som enda skillnad. Och då sög de ändå redan på PSone! Jag skulle kunna skriva tio sidor om detta, men summan av kardemumman är att det nästan är ofattbart att *Army Men: Green Rogue* och *Metal Gear Solid 2* tillhör samma konsol.
PS. Mer PlayStation2 i tidningen tack!

Mvh Jonte

Vi förstår precis hur du känner. Här får du ett *bra* PSone-spel att trösta dig med.

PSM



Jonte får av Svenska PlayStation-Magasinet en Joytech-ratt (värde ca 649 kronor) och månadens spel (värde ca 449 kronor) för sin insändare.

Månadens brev sponsras av gameplay

INFOGRAMES



VINN

UEFA Challenge

Tävla och vinn prispaketet som ger dig möjlighet att spela boll både ute och inne.

1:A PRIS:
PlayStation2-spelet *UEFA Challenge,* fotboll och fotbollströja från Adidas.
2:A-3:E PRIS:
Keps och fotbollströja från Adidas.
4:E PRIS:
Fotbollströja från Adidas.

Här är den inledande frågan:
Vilket lag vann den senaste upplagan av UEFA Championship League?
1. Valencia
2. Real Madrid
3. Bayern München



GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på **0939-117 11 11** (4:55 kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 10/2001. Priserna sänds ut till respektive vinnare i oktober. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

SAMTALET KOSTAR 4:55 KR/MINUT.
KOPPLA, BOX 4458, 203 15 MALMÖ, TEL 040-640 10 91 (EJ TÄVLINGSTELEFON)

Svenska PlayStation Magasinet

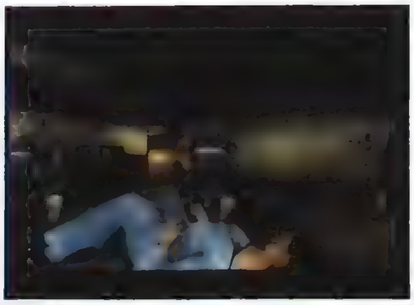


ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

"Spelet bjuder på härlig omväxling i form av hjärncellskrävande pussellösning och har tillräckligt mycket humor för att ge vem som helst skrattkramp i magmusklerna."
sidan 40

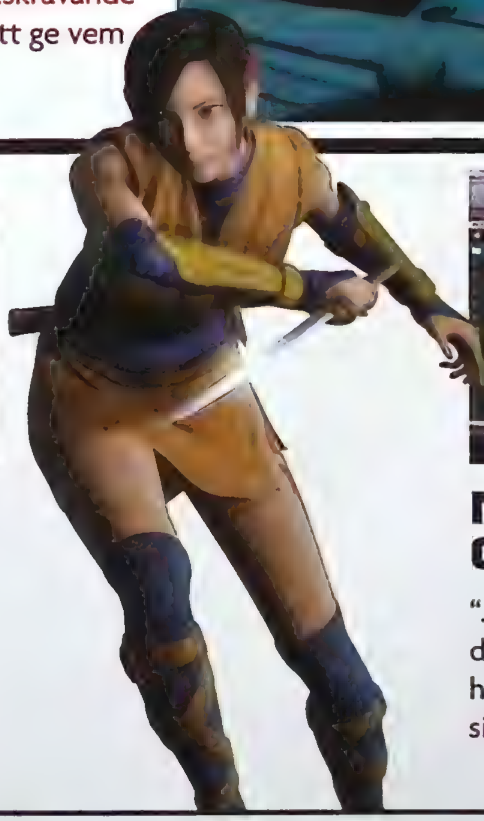
Kommande spel

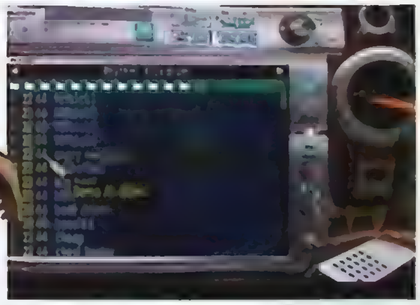
SEPTEMBER
18 WHEELER
Acclaim
DEUS EX
Eidos
FIFA 2002
Electronic Arts
GIANTS: CITIZEN KABUTO
Interplay
WILD WILD RACING
Rage
HALF-LIFE
Sierra
SKY SURFER
Sierra
PROJECT EDEN
Eidos
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
Capcom
RUNE: VIKING WARLORD
Take 2
SOLDIER OF FORTUNE
Take 2
TWISTED METAL: BLACK
Sony
WIPEOUT FUSION
Sony
(Tänk på att releasedatum inte sällan ändras. Denna lista var aktuell vid presslaggning.)



ONIMUSHA

"...man far kring med svärd i handen och gör processen kort med horder av odöda kreatur"
sidan 38





MTV MUSIC GENERATOR

"...sätt ihop väldigt grundläggande techno, trance, house och hiphop."
sidan 39

PlayStation Magasinet

Läs detta innan du läser våra recensioner!

BETYGSSKALA

10 Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9 Ett lysande litet mästerverk.Rekommenderas till alla typer av spelare.
8 Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.
7 Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.
6 Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
5 Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.
4 Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3 Ganska misslyckat. Möjligtvis vart att låna ett par dagar.
2 Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1 Uselt och därmed inte ens värt att provspela.



Vår hjälte smyger in i slottet med svärdet i högsta hugg.



Ett otäckt monster uppenbarar sig. Den här killen är inte att leka med.



Ibland måste man tala med andra för att komma vidare.

ONIMUSHA

Capcom bjuder på skarpa svärd och mystisk samurajaction

FAKTA



RELEASEDATUM **UTE NU**
UTGIVARE **CAPCOM**
UTVECKLARE **CAPCOM**
DISTRIBUTÖR **E.A. NORDIC**
ANTAL SPELARE **1**

BRA SPEL OM DU GILLAR GENREN

PS1 RESIDENT EVIL 2
PSM 4 9/10
En skräckklassiker som i mångas ögon fortfarande är bäst.

PS1 DINO CRISIS 2
PSM 35 8/10
Ett actionbetonat dinosaurieäventyr med massor av pang-pang

När *Onimusha* utannonserades till Nintendo 64 för några år sedan omtalades spelet som "*Resident Evil* i medeltida Japan". När jag nu sitter med det färdiga PlayStation2-spelet i handen kan jag berätta att *Onimusha* inte är en *Resident Evil*-kopia, trots de uppenbara likheterna.

I ett slott beläget i en påhittad variant av det feodala Japan sitter prinsessan Yuki och skriver brev till samurajen Samanosuke. Yuki är orolig - det har hon all rätt att vara. Hela landet är mitt uppe i ett stort krig mot underjordens demoner, och nu har monstren börjat ta sig in i slottet. Prinsessan är i fara. Samanosuke ger sig iväg för att skydda Yuki från demonerna, men när han kommer fram till slottet hoppar en stor best fram och kidnappar prinsessan rakt framför näsan på honom. Spelet börjar.

Det som skiljer Samanosukes äventyr från *Resident Evil*-spelen ligger i upplägget. *Onimusha* är inget skräckspel utan mer av ett actionspel där man far kring med svärd i handen och gör processen kort med horder av odöda kreatur. Pusselinslagen är minimala och har kompenserats med ett slags erfarenhetspoängsystem där man belönas för mängden monster man dödar. När en fiende fallit till marken lämnar dess själ kroppen och börjar flyga runt över skärmen. Samanosuke kan då suga in själen och försegla den, vilket ger honom kraft till att bland annat kunna utföra våldsamma specialattacker.

Onimusha är snyggt. Bakgrunderna är visserligen förrenderande och kameravinkeln fast, men det spelar ingen roll. Capcom har fått de extremt detaljerade figurerna att smälta in så pass bra i bakgrunderna att man inte tänker på det efter ett tag. Det funkade på PSone och det funkar på PlayStation2. Även musiken talar till spelets fördel; episka orkestrerade slingor som skapar en riktigt härlig atmosfär emellanåt.

Det stora problemet som *Onimusha* lider av är att det är väldigt kort. En erfaren spelare kan ta sig till slutbossen på bara några timmar och det finns inte mycket mer att upptäcka efter att man är klar.

Capcom har på det hela taget gjort ett bra jobb med *Onimusha* då spelet känns genomarbetat och välputsat. Men att hela tiden flänga runt med svärdet mot arméer av fiendesoldater blir lite enformigt och som jag nämnde tidigare är äventyret väldigt kort. Ni som längtat efter ett actionfyllt äventyrsspel till PlayStation2 och inte har något emot att lägga ned kontrollen efter några timmar kommer uppskatta *Onimusha*. ●

Mikael Zethelius

"Hela landet är mitt uppe i ett stort krig mot underjordens demoner"

BETYG

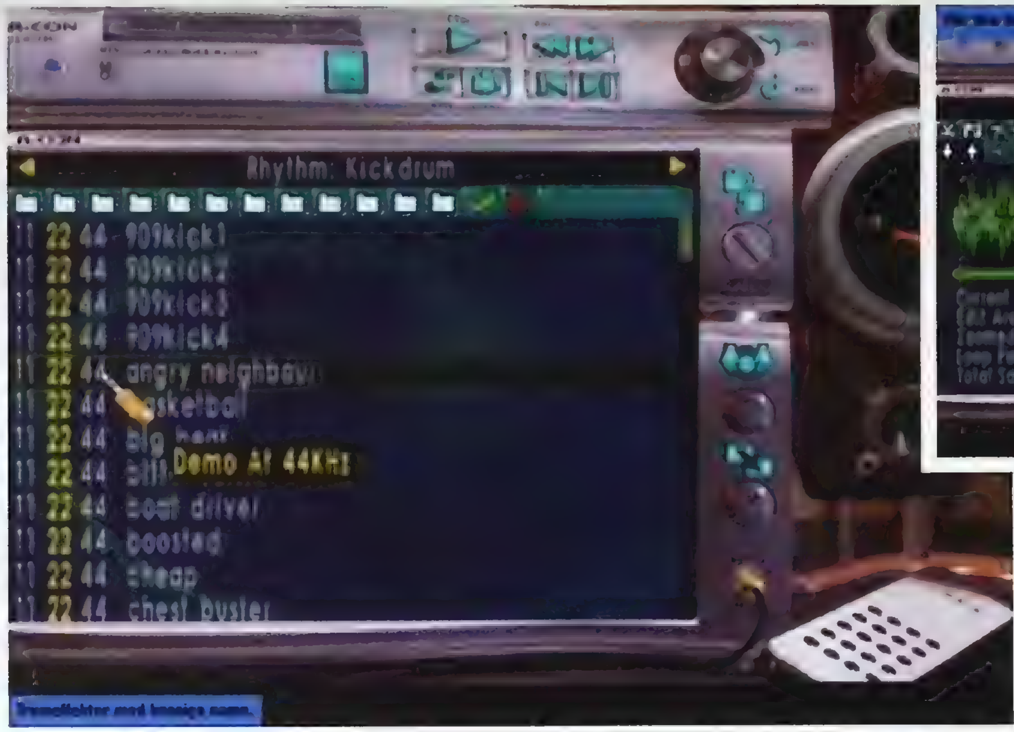
Svenska PlayStation Magasinet

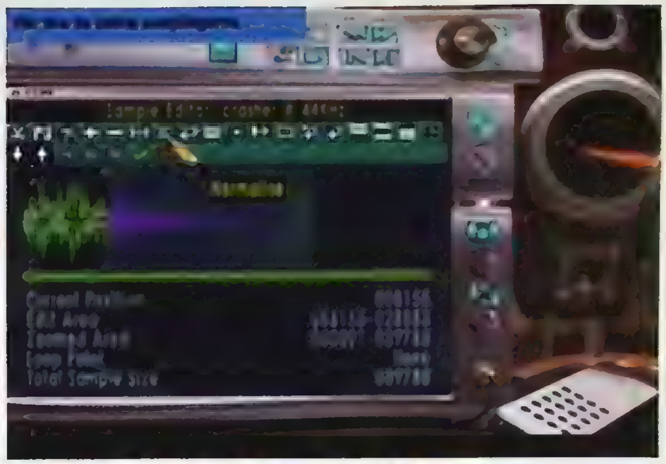
● **GRAFIK 9**
Snygga bakgrunder och detaljerade figurer

● **SPELBARHET 8**
Roligt och stämningsfullt men aningen enformigt

● **LIVSLÄNGD 5**
För kort, på tok för kort

TOTALT 7
Ett alldeles för kort men spännande äventyr



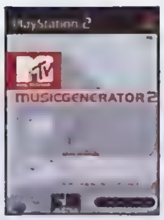




MTV MUSIC GENERATOR 2

Vi är övertygade om att det finns roligare och enklare sätt att skapa musik på

FAKTA



RELEASEDATUM UTE NU
UTGIVARE CODEMASTERS
UTVECKLARE JESTER
DISTRIBUTÖR EGMONT
ANTAL SPELARE 1–4

BRA SPEL OM DU GILLAR GENREN

PS1 BEATMANIA
PSM 20 6/10
Kul för den aspirerande amatör-DJ:n.

PS1 DANCING STAGE EUROMIX
PSM 38 5/10
Har du en dansmatta kan detta bli det roligaste på länge

När man snurrar igång *MTV Music Generator 2* möts man av en videosnutt där mixargurun David Morales gör reklam för programmet. Av Davids min att döma verkar han tycka om produkten lika mycket som man tycker om att bli flåsad i nacken på bussen. Jag kan inte klandra honom. Trots det uppenbara ointresset berättar herr Morales om hur fantastiskt *MTV Music Generator 2* är. "Skapa all sorts musik inom loppet av minuter", säger han. Min erfarenhet av musikprogram säger mig att det inte är fullt så enkelt, men man vet ju aldrig.

MTV Music Generator 2 är alltså ett program som låter en göra musik. Genom att lägga på trummor, melodislingor och effekter går det att sätta ihop väldigt grundläggande techno, trance, house och hiphop. Till sina låtar kan man dessutom skapa enkla videoeffekter.

Varför man har valt att släppa den här typen av program på PlayStation2 undgår mig. Bland det viktigaste i ett musikskaparprogram är att ha ett smidigt användargränssnitt. Med en handkontroll känns allt oerhört klumpigt och svårkontrollerat.

En annan aspekt där *MTV Music Generator 2* förlorar mark jämte sina datormotsvarigheter är vad man egentligen ska göra med sina låtar när man komponerat färdigt. Har man en välutrustad dator kan man skicka runt sina toner på internet eller bränna dem på en cd-skiva. Men sätter man ihop musiken på en PlayStation2 är man begränsad till att spela upp musiken på konsolen om man inte känner för att dra en massa komplicerade kablar och koppla ihop den till en dator. Då är det väl lika bra att göra musiken på datorn från början? Ännu en fördel med att skapa musik på datorn är att man då kan ladda ned nya samplingar från nätet eller koppla in en synt och göra egna musikslingor. Givetvis finns inte dessa möjligheter när man använder en konsol, och därför kan man inte variera musiken särskilt mycket. Man har ett begränsat antal ljud och effekter att välja mellan och för att utöka samlingen krävs det att man skaffar en separat skiva eller en massa dyra specialsladdar.

Rent tekniskt är *MTV Music Generator 2* en smärre katastrof. Grafiken är illa anpassad efter konsolen, laddningstiderna är många samt outhärdliga och det hängde sig ett flertal gånger när jag testade.

Känner ni för att skapa musik, skaffa istället ett program till datorn. Har ni ingen dator föreslår jag en gammal hederlig trumma, eller varför inte en trombon? Det kommer garanterat att göra er lyckligare än *MTV Music Generator 2.* ●

Mikael Zethelius

"Har ni ingen dator föreslår jag en gammal hederlig trumma, eller varför inte en trombon?"

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

● GRAFIK 3
Gråtrista menyer och undermåliga videoeffekter

● SPELBARHET 2
Klumpigt användargränssnitt och begränsade valmöjligheter

● LIVSLÄNGD 5
Det blir ju i alla fall annorlunda varje gång

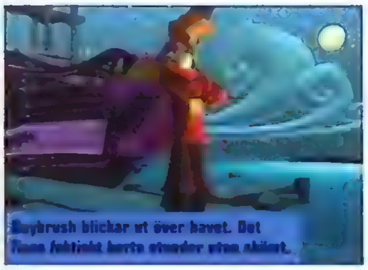
TOTALT 3
Borde ha stannat på datorn där det hör hemma



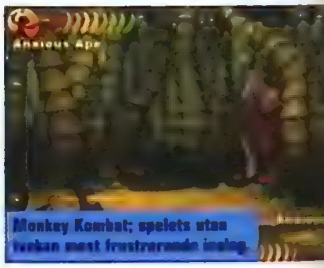
[illegible] kan göra [illegible] mycket onödiga [illegible]saker som helst. [illegible] ser vi ett för-[illegible]



[illegible] tvekan igen Stan, den galne försäljaren.



[illegible]ybrush blickar ut över havet. Det [illegible]



Monkey Kombat; spelets utan tvekan mest frustrerande inslag.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Supermysig västindisk musik, nostalgi, pussel och apor! Vad mer kan man begära?

FAKTA



RELEASEDATUM **UTE NU**
UTGIVARE **LUCASARTS**
UTVECKLARE **LUCASARTS**
DISTRIBUTÖR **VISION PARK DISTRIBUTION**
ANTAL SPELARE **1**

BRA SPEL OM DU GILLAR GENREN

PS1 BROKEN SWORD
(Ej recenserat)
Härlig atmosfär och njutbart tempo i ett tankekrävande äventyr.

PS1 BROKEN SWORD 2
PSM 1 9/10
Ännu ett stämningsfullt äventyr med intressanta personligheter

Escape From Monkey Island är annorlunda gentemot andra spel till PS2. Till skillnad från de flesta konsolspel kräver det list snarare än reflexer och placerar skämt framför allvar.

Ni som någonsin kommit i kontakt med de tidigare spelen i *Monkey Island*-serien kommer utan tvekan ihåg Guybrush Threepwood. Han är spelseriens store hjälte; en charmig och tankspridd pirat vars tunga är betydligt vassare än hans svärd. Tillsammans med sin nybliva hustru och guvernör Elaine Marley bor han på en stillsam piratö i Västindien och njuter av livet som inte-så-skräckinjagande pirat. Men en vacker dag när Guybrush och Elaine återvänder till sitt hem på ön Melée upptäcker de att någonting är på tok. Elaine har dödförklarats i sin frånvaro och under tiden de har varit borta har en elak australiensisk fastighetsägare börjat lura till sig alla tomter i området. Det är återigen dags för Guybrush att slipa sina hjärnceller och ge sig ut på ett äventyr som är mycket större än det låter.

Denna fjärde del i *Monkey Island*-serien kommer att kännas bekant för alla som överhuvudtaget rört äldre PC-äventyr. Det är absolut ingen action inblandad; allt går ut på att lösa kluriga pussel genom att använda föremål och tala med karaktärer. Sen har vi humorn också. Komedispel är inte vanliga nuförtiden, men *Escape From Monkey Island* återbringar genren med finess och stil. Precis som i tidigare *Monkey Island*-spel är dialogerna välskrivna och klanderfritt framförda. Det känns lite ovant att sitta och skratta åt ett spel, men det garanterar jag att ni kommer att göra.

De tredimensionella omgivningarna saknar visserligen en del av charmen som de tidigare spelen bar på, men LucasArts har gjort ett så bra jobb i övrigt att jag inte kan klaga. Kontrollsystemet som kändes en smula underligt på PC känns mycket mer naturligt med en handkontroll.

Pusslen är i regel underhållande och det är ett sant nöje att ta sig igenom spelet. Mestadels. Det finns nämligen ett par pussel som känns på tok för långsökta och är alldeles för frustrerande för att ett skönt flyt ska infinna sig hela spelet igenom.

Slutligen kan jag dock säga att jag rekommenderar *Escape From Monkey* Island varmt. Spelet bjuder på härlig omväxling i form av hjärncellskrävande pussellösning och har tillräckligt mycket humor för att ge vem som helst skrattkramp i magmusklerna. Ett solklart köp för alla aspirerande pirater. ●

Mikael Zethelius

"Det känns lite ovant att sitta och skratta åt ett spel"

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

● GRAFIK 8
Glad och uppiggande

● SPELBARHET 8
Underbart, bortsett från ett par pussel

● LIVSLÄNGD 7
Ett långt äventyr som man bara spelar en gång

TOTALT 8
Söta apor och salta pirater i ett härligt äventyr av den gamla skolan

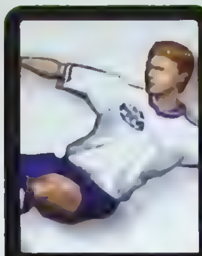

LIVET UTAN RESIDENT EVIL.
PlayStation 2
DET MEST SKRÄMMANDE HITTILLS.
CAPCOM
capcom-europe.com
PlayStation.2
RESIDENT EVIL is a trademark of CAPCOM CO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.







The Bouncer
Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
Those are the residents of DOG STREET
PlayStation 2
THE THIRD PLACE
SQUARESOFT



FIFA 2001

Att vara en professionell fotbollsspelare kanske ser lätt ut, men du måste kunna göra mer än att klippa mohikanfrisyr och gifta dig med popstjärnor. Du lär behöva lite hjälp, även om du bara spelar en fotbollssimulator.

Boll-kontroll

NIVÅGUIDE

Amatör

Bäst för nybörjare

FÖRSVARET

Ett solid backlinje är, precis som de säger på Fotbollskväll, första steget mot ett lag av världsklass. Börja med målvakten och fyll sedan den alltför ofta förbisedda delen av planen med dominerande figurer som kan stoppa motståndarnas anfallare. Sätt individerna på de positioner de föredrar och fokusera mest på hur bra de tacklar och nickar. Snabbhet, styrka och bollkontroll backar upp de primära färdigheterna. Minst viktiga för en professionell back är kondition (fitness) och passningar. När du utmanar en anfallare ska du alltid vara fokuserad och spela konservativt och bara göra fula tacklingar när de verkligen behövs.



MITTFÄLTET

Detta är helt klart det mest flexibla området på planen och då också nyckeln till att utveckla ett mästerskapsvinnande lag. Beroende på vilket lag du väljer får du antingen ett par defensiva tuffingar som stoppar alla anfallande motståndare, eller ett gäng kantspringare som så gärna vill kallas måltjuvar. Som ni förstår är det bästa mittfältet ett som kan kombinera snabba kantspelare som kan slå bra inlägg med duktiga bollvinnare. Mittfältet är lagets hjärta och du måste kontrollera det. Gör du det tjänar hela laget på det. Viktigaste färdigheterna för kantspelarna är snabbhet, passningar, tacklingar, kondition och bollkontroll. För spelarna i mitten är det tacklingar, styrka, passningar och skott.

ANFALLET

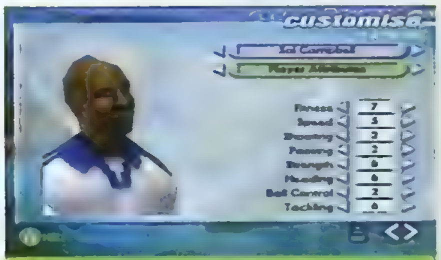
Det är bland anfallarna du oftast hittar superstjärnorna. Fotboll handlar ju trots allt om



att vinna och för att lyckas med det måste du göra mål. Även om de bästa måltjuvarna har en sexa i snabbhet, skott, nickar och bollkontroll så finns det andra viktiga faktorer att se över. Om en måltjuv inte är i bra kondition riskerar han att tappa farten i andra halvlek (och bytas ut) och, desto värre, åka på en skada. Passningar, styrka och tacklingar är också viktiga färdigheter för dessa vinstjagande superstjärnor. Generellt sett är det omöjligt att göra mål på långt håll, så det gäller att komma så nära straffområdet som möjligt innan du slår en löpboll eller ett inlägg mot dem. Spring alltid mot målet efter ett långskott, i hopp om att nå returen, eftersom målvakten ofta tappar bollen och försvararen tar en stund på sig att rensa.

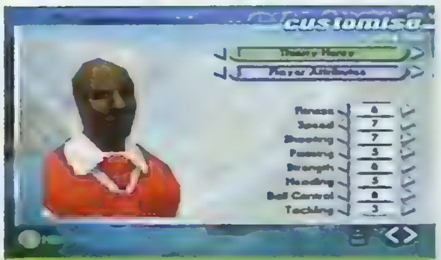
Duktiga målvakter

Kahn, Barthez, Seaman, Schmeichel, Van Der Sar, Peruzzi, Kiros



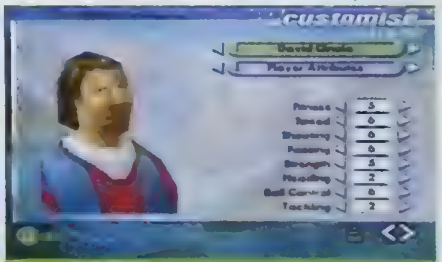
Dominerande försvarare

Hierro, [illegible], Stubbs, Bjørklund, [illegible], De Boer, [illegible] och Roberto Carlos



Maktiga mittfältare

Beckham, Vieras, Scholes, Manc, Collins, Mendieta, Litmanen, Ginola, Okacha, Zidane, Nedved, Rosicky, R Carlos da Silva, Roberto, Jugovic, Drulavic



Grymma anfallare

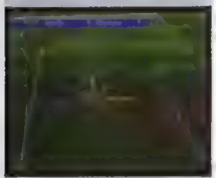
Owen, Anelka, Batistuta, Fowler, Rivaldo, Boksic, Henry, Jardel, Kirsten, Vien, Del Piero, Montella, Bergkamp, Hasselbaink, Santa Cruz, Raul och Alfonso

Proffs

Första klassens proffsfotboll

En mot en

EN MOT EN
[illegible] med [illegible] komma ännu närmare och slå ett välriktat skott förbi honom innan han märker något, eller lura ut honom från hans linje (även bara väldigt lite) och enkelt glida förbi honom med ◎, skjuta lågt med ⊗ eller lobba över honom med ⊕



Förutbestämda taktiker

Vid alla fasta situationer kan du välja en förbestämd taktik för att förflytta dina spelare och, om du inte siktar på en omarkerad spelare, utnyttja all öppen yta till att skjuta. Stora områden kan öppna sig och användas till att göra många mål.

Hörnor

[illegible]





ÖPPET SPEL
Vinna bollen
Om du hela tiden använder ⊗ för att byta spelare och ◎ för att tackla kommer du vinna bollen från andra spelare och även bryta deras passningar (så länge du är tillräckligt nära).
Hålla i bollen
Utnyttja de tomma ytorna och var inte rädd för att passa bakåt. Som Manchester United måste du kunna hålla i bollen för att bygga upp ett anfall och till och med använda målvakten som en tillfällig libero. Vänta på att pilen blir grön för att lyckas bättre med passningarna. Använd axelknapparna för att göra lite konster medan du dribblar. Tacklas du mitt i en fint har du större chans att få frispark. Använd också axelknapparna för att hålla i bollen, svänga runt försvarare, passera målvakten och lobba bollen över ytterbackar för att få utrymme för inlägg.
Göra mål
Att slå massor av kvalitativa inlägg är det bästa sättet att göra mål på. Håll inne [r1] och passa till måltjuvarna. När du får chans att skjuta gör du någonting annorlunda, som att ändra riktning. Då kan du sikta bättre och dessutom lura över målvakten på fel fot. Tryck bakåt-vänster iväg från målet precis innan du skjuter för att avsluta på ett sätt som skulle göra Raul stolt. Använd också L2/R2 för att få extra skruv på bollen.







FASTA SITUATIONER
Inkast
Kasta bollen ner längs linjen med △.
Dubbeltryck på ⊗ för att passa tillbaka och vinna mer yta. Försvara dig mot inkast genom att stå i vägen för mottagaren (datorn går nästan alltid på det).



Hörnor
Välj en omarkerad spelare på den närmre sidan av straffområdet för att träffa mål. Eller skicka hörnan till samma spelare och nickskarva vidare till en måltjuv. Eller rulla bollen till närmaste spelare och lura försvararna med ett inlägg och en bländande nick eller ett volleyskott från nära håll.





Frisparkar
När du är tillräckligt nära för att göra mål använder du skuggan från pilen för att skruva bollen med full kraft runt muren. Antingen bort från målvakten eller hela vägen runt muren.
Straffar
För att lura målvakten nästan varje gång ser du till att skruva dina skott: håll inne L1 och → (eller L1 och ←) och tryck ◎, sedan ◎.









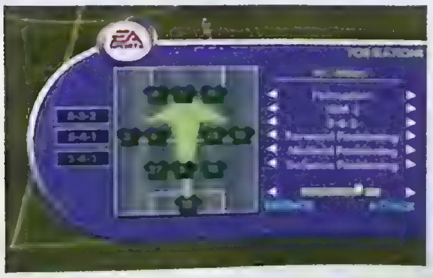




Världsklass

Skriv fotbollshistoria

FORMATIONER
Den mest stabila formationen är 4-4-2, men en manager som vet hur man maximerar lagets potential kan lyckas ännu bättre med hjälp av andra, mer passande varianter. Har du sex mycket duktiga anfallare är det inte bra att hålla kvar dem på bänken om mittfältet är svagt. Utnyttja deras talanger till fullo med till exempel 3-4-3 eller 4-3-3, eller något annat, beroende på vilka spelare som finns tillgängliga. Kör du med tre spelare där bak måste de vara extremt duktiga, annars kan det gå riktigt illa.



TVINGADE INKAST OCH HÖRNOR
Spring längs kantlinjen för att ha en större chans att få inkast när du tacklas. Den bästa positionen för ett inlägg är i hörnet precis utanför straffområdet, men vill du hellre ha en hörna kan du därifrån slå en hård och låg pass



på en närstående försvarare. Gör samma sak på kanten för att få inkast.

HÅLLA DIN LEDNING
Vid fasta situationer kan du slösa bort mycket tid innan du skjuter – du tjänar på det! Ta fram IGM2 och gör kvarvarande dubbla/tredubbla byten (till exempel efter 80 minuters spel).



HÄMTA UPP UNDERLÄGEN
Du ligger under med 2-0 mot Manchester United i Champions League-finalen. Så här vin-



ner du. Välj IGM3 för Full-on Attack, men dra också laget bakåt, så att försvaret håller sig kvar. Möblera om i mittfält och anfall för att nå inspirerande överraskningar. Sikta på oavgjort för att ta matchen till förlängning, men försök att få det vinnande målet. Om ditt försvar luras får du fälla någon (vem som helst) så långt från ditt straffområde som möjligt. Ha medspelare nära dig, håll i bollen och passa runt för att bygga upp anfall.

Lömska taktiker

- Du kan få en och annan straff genom att stå och bara skydda bollen i motståndarnas straffområde.
- Dela ut [illegible]-tacklingar då och då. Men det är ett vågspel, då en skadad motståndare kan leda till att ett rött kort för en av dina spelare.
- [illegible] kan du [illegible] motståndare [illegible] att det var en [illegible]



De bästa lagen

Nyckeln till framgång är att känna ditt lag utan och innan och utnyttja dess förmågor till fullo.

ENGLAND MANCHESTER UNITED

Inget dåligt val, men plocka in några från avbytarbänken. Sätt Johnsen som mittback (istället för Phil Neville) och byt ut Cole mot norska Solskjær – den lilla förbättringen av nickförmågan är bra att ha till Beckhams grymma inlägg. Din oslagbara uppställning ser ut så här:

1 Barthez (45)
3 Irwin (43)
6 Stam (52)
5 Johnsen (46)
2 Neville (43)
11 Giggs (52)
16 Keane (55)
18 Scholes (58)
7 Beckham (54)
20 Solskjær (46)
19 Yorke (51)



SKOTTLAND RANGERS

Rangers är ett någorlunda solitt lag, med två ganska duktiga målvakter. Några av backarna håller dock inte måttet i nickdueller. De ordinarie spelarna är bra i övrigt, men flytta McCann från reserverna till bänken. Du lär behöva ett par väldigt kreativa taktiker för att kunna vinna de stora tävlingarna med detta lag.

1 Klos (37)
5 Numan (43)
4 Amoruso (47)
3 Moore (36)
2 Porrini (40)
11 Albertz (48)
8 van Bronckhorst (48)
6 Ferguson (49)
7 Kanchelskis (51)
9 Mols (46)
10 Wallace (41)



TYSKLAND BAYERN MÜNCHEN

Med en av de bästa målvakterna kan Bayern förlåtas sitt medelmåttiga försvar. Utnyttja Sangols extra fart i en mittbacksposition. Använd Strunz snabbhet till höger på mittfältet och glöm inte bort kvaliteten på bänken. Om mittfältet inte håller kanske du lyckas bättre med formationen 4-3-3.

1 Kahn (44)
3 Lizarazu (48)
4 Osei Kuffour (40)
25 Linke (46)
5 Andersson (42)
7 Scholl (46)
16 Jeremies (39)
11 Effenberg (53)
8 Strunz (46)
19 Jancker (51)
9 Elber (58)



SPANIEN BARCELONA

Med Rivaldos grymma frisparkar och skott, och många bra avbytare, kan detta lag göra kreativa attacker från alla håll och kanter. Sätt in Enrique på mittfältets högersida och byt ut Overmars mot Zenden om hans tacklingar inte imponerar. För lite bättre tacklingar och passningar kan du också byta Petit mot Gabri.

1 Dutruel (35)
22 De Boer (53)
2 Reiziger (48)
12 Barjuan (46)
28 Gabri (51)
8 Cocu (51)
21 Enrique (55)
7 Overmars (51)
11 Rivaldo (63)
9 Kluivert (51)
10 Alfonso (55)



ITALIEN INTER

Med såna bra försvarare fungerar det bra med bara tre spelare där bak, även om du kan behöva en mittfältare som Jugovic för att hålla tätt. Ha kvar det stabila mittfältet och chockera med ett par löpningar och några långskott. Och byt ut handbollsspelaren Suker mot "No 9".

1 Frey (40)
36 Ramiro Cordoba (51)
5 Blanc (51)
2 Kelly (49)
7 Di Baggio (47)
16 Seedorf (52)
13 Simic (47)
21 Pirlo (48)
4 Zanetti (52)
9 No 9 (59)
32 Vieri (56)



HOLLAND AMSTERDAM

Välj 4-4-2, sätt Grim i målet och byt ut Machlas mot Chivu som vänster mittback. Om du håller i bollen mycket, bygger upp anfallen och tar vara på kontringarna kan du vinna trippeln med detta lag – särskilt om du skaffar en bra målvakt.

12 Grim (35)
2 Bergdolmo (43)
13 Chivu (46)
3 Vierklau (44)
4 van Halst (46)
8 Gronkjaer (46)
6 Winter (48)
14 Dani (55)
10 Laudrup (49)
22 Van Der Meyde (50)
24 Arveladze (48)





TOPPLAGET I VÄRLDEN FRANKRIKE

Frankrike är det bästa laget i hela spelet, med högkvalitativa spelare på alla positioner. Allt du kan göra med en boll klarar detta lag av. De har tillräckligt med grymma spelare på bänken för att inte drabbas av skador och de kan spela med vilken formation som helst.

16 Barthez (45)
3 Lizarazu (48)
8 Desailly (51)
5 Blanc (51)
15 Thuram (50)
17 Petit (50)
4 Vieira (54)
10 Zidane (56)
11 Pires (48)
14 Henry (49)
9 Anelka (48)



TOPPLAGET I EUROPA ARSENAL

Fredrik Ljungbergs Arsenal är, kanske lite överraskande, det bästa laget i spelet. Att låta inställningarna vara som de är räcker gott, men du kan ändå fundera på att ändra anfallet så att spelarna inte står i linje, för att få mer flexibilitet.

1 Seaman (49)
16 Silvinho (48)
6 Adams (43)
5 Keown (39)
2 Dixon (42)
9 Pires (48)
19 Bisan-Etame (49)
4 Vieira (54)
8 Ljungberg (43)
10 Bergkamp (53)
14 Henry (49)





PLAYSTATION2-TIPS Unreal Tournament



ALL AMMUNITION
Tryck på paus under spelets gång, tryck sedan ←→◎◎◎→←

ALLA VAPEN
Tryck på paus under spelets gång, tryck sedan ←◎→◎→←

OSYNLIGHET
Tryck på paus under spelets gång, tryck sedan ◎←→◎◎

VÄLJ BANA
Spara och gå tillbaka till startmenyn. Välj "resume game", markera ditt sparade spel och tryckTryck på paus under spelets gång, tryck sedan ↑↓↓↑←↑→↓

FATBOY MUTATOR
Gå till startmenyn och tryck ◎◎◎↑↓↓↑◎◎◎. Välj sedan multiplayerläget, gå in i "Mutator"-menyn och välj Fatboy Mutator. Ju fler motståndare du tar kål på desto fetare blir du, blir du själv skjuten blir du smalare.

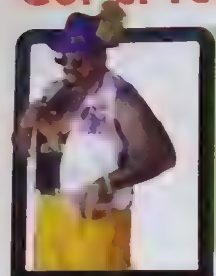
STEALTH MUTATOR
Gå till startmenyn och tryck ◎◎◎
◎◎◎◎◎. Välj sedan Stealth Mutator i "Mutator"-menyn.

STORT HUVUD
Gå till startmenyn och tryck ←→←→←→◎◎◎. Välj sedan Big Head Mode i "Mutator"-menyn

FIREWIRE MULTIPLAYER
Du behöver: en Firewire-hub, en PlayStation2 per spelare, ett exemplar av Unreal Tournament per spelare och en Firewire kabel (4 pin - 6 pin) per spelare. Koppla konsolerna till hubben. Pausa spelet i tvåspelarläget och tryck ←◎←→◎→. Sedan ska alla spelare trycka på ▬.

BONUSBANOR
Klara spelet med svårighetsgraden "Inhuman".

Gör er redo för vår guide till den svåraste wrestlingsimulatorn hittills



WWF SMACKDOWN 2

Wrestlinghallickens snabbguide

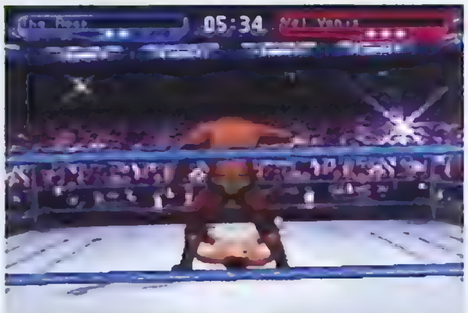
Smackdown mätaren

För att utföra din wrestlares specialattack måste du bli tillräckligt uppumpad för att få åtminstone ett vitt klot. När du utför olika attacker ökar mätaren under din karaktärs namn och förvandlas till ett vitt klot när den är full (du kan få upp till fem sådana). När ditt offer hamnar i rätt position, vanligtvis stående och groggy, dyker ordet "SMACK" upp. Då är det dags att trycka på ■ knappen för att utföra din specialattack. De är de starkaste attackerna i din wrestlares hela arsenal och följs de upp av en Pin – eller en andra specialattack – kan du vinna matchen!

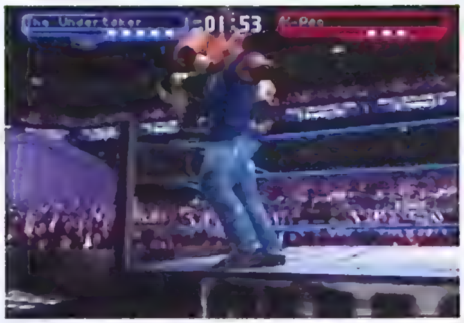


Karaktärerna

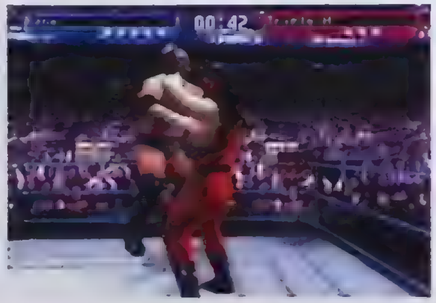
Ta kontroll över denna samling vinnare



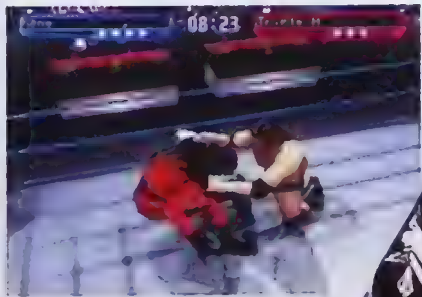
THE ROCK
Med en blandning av snabba och starka attacker är The Rock en väldigt mångsidig wrestlare.
Bästa attacker:
Running Neckbreaker: Tryck ◎ medan du springer.
Slide Into Bulldog: Tryck ◎ medan du springer för att glida bakom motståndaren, spring sedan lite till och tryck ◎.
The Rock Bottom: När motståndaren är groggy vänder du dig mot dem och trycker ← och ◎.
Avslutningsattack:
People's Elbow: Medan ditt offer ligger på mattan trycker du ■.



THE UNDERTAKER
En av de tuffaste wrestlarna i WWF.
Bästa attacker:
Running DDT: Tryck ◎ medan du springer.
Tombstone: När motståndaren är groggy trycker du ↓ och ◎.
Pump Handle Into Running Powerslam: Stå bakom motståndaren och tryck ↓ och ◎.
Chokeslam From Top Rope To Outside: När motståndaren är i ett hörn trycker du ↓ och ◎.
Avslutningsattack:
Last Ride: När motståndaren är groggy vänder du dig mot honom och trycker ■.



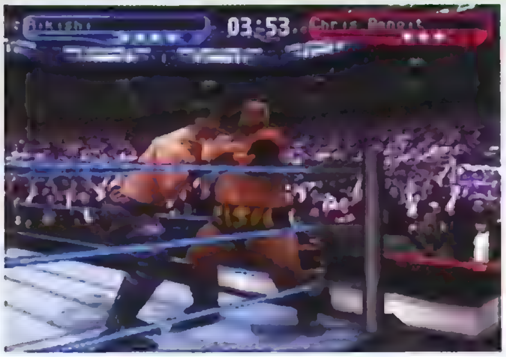
KANE
Stor och stark. Kanes enda svaghet är att han är lite långsam.
Bästa attacker:
Running Lariat: Spring och tryck ↓ och ⊗.
Tilt-A-Whirl: Kasta in motståndaren i repen och tryck sedan ↑ och ◎.
Choke: Vänd dig mot motståndaren och tryck ↓ och ◎.
Tombstone: När han är groggy trycker du ↓ och ◎
Avslutningsattack:
Chokeslam: När motståndaren är groggy trycker du ■.



TRIPLE H
Ett kraftpaket som dessutom kan sparka. Han har en repertoar med ett par farofyllda attacker. En dödlig kombination är Flying Knee följt av Pedigree.
Bästa attacker:
Flying Knee: Tryck ⊗ medan du springer.
Spear: Tryck ↓ och ◎ medan du springer.
Knee Smash: Kasta in din motståndare i repen och tryck sedan ↑ och ◎.
Avslutningsattack:
Pedigree: När ditt offer är groggy trycker du ■.



Karaktärerna







RIKISHI

Rikishi, den största dansande sumobrottaren vi sett, är inte att leka med. Han är mannen som Stone Cold Steve Austin skulle vilja besegra i en Casket Match. Choke Toss är en av de mest imponerande attackerna i denna sumos repertoar. Den kan till och med användas för att kasta motståndare ut ur ringen. 3D Imitator är rätt svår att utföra och du måste nog se den för att tro på den.

Bästa attacker:
Choke Toss: Tryck ↓ ← och ◎.
Banzai Drop: Klättra upp i en hörnstolpe och tryck ⊗.
Belly To Belly Suplex: När motståndaren är groggy trycker du ↑ och ◎.
3D Imitator: När motståndaren är groggy trycker du → och ◎.
Avslutningsattack:
Rikishi Driver: När ditt offer är groggy trycker du ▬.

TAZZ

Han gick direkt från ECW till WWF och i sin debutmatch imponerade han på alla med sin bestämdhet, brutala styrka och perfekta suplex-förmåga. Påminner om Kurt Angle i det att han är väldigt stark i överkroppen och förlitar sig på en enkel typ av attack. Förlorar inte i första taget.

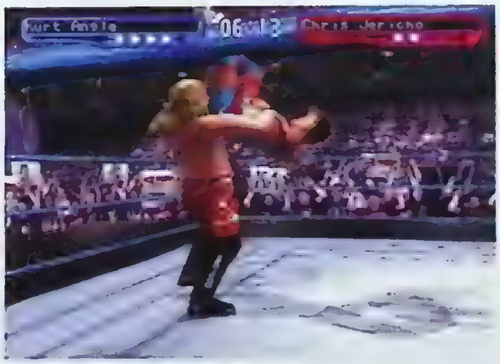
Bästa attacker:
T-Bone Suplex: Tryck ← och ◎ när du är vänd mot motståndaren.
Overhead Suplex: Bakom motståndaren trycker du → och ◎.
Mounted Punches: När motståndaren ligger på mattan med ansiktet uppåt flyttar du dig till deras huvud och trycker ← och ◎.
Avslutningsattack:
Tazz-Mission: När motståndaren ligger på mattan flyttar du deras överkropp och trycker ▬.

KURT ANGLE

Olympisk mästare och en superb atlet. Han är mer av en traditionell brottare och använder mest ren råstyrka. Han utför kast och slams, förlitar sig på rena brottningsfärdigheter och inte, som så många andra, på farofyllda attacker. Visst är han ganska tråkig att spela med, men vill du ha en pålitlig brottare passar han bäst.

Bästa attacker
Tackle From behind: Vänd dig mot motståndaren och tryck ↓ och ◎.
Double Arm Suplex: Tryck → och ◎.
German Suplex: Stå bakom motståndaren och tryck ↓ och ◎.
Foot Chokehold: När din motståndare är inträngd i ett hörn trycker du ← och ◎.
Avslutningsattack
Olympic Slam: När motståndaren är groggy trycker du ▬.







CHRIS BENOIT

Gick med i WWF som ledare för ett gäng före detta WCW-wrestlare som ville få chansen att glänsa lite mer. Efter en ganska misslyckad turnering skulle de kasta in handduken, men Chris Benoit hade andra planer. Han är en av spelets bättre karaktärer.

Bästa attacker:
Diving Headbutt: Klättra upp på hörnstolpen och tryck ⊗.
Double German Suplex: När ditt offer är groggy går du bakom honom och trycker → och ◎.
Neck Vice: Vänd dig mot motståndaren och tryck ↑ och ◎.
Drop Onto Knee: Tryck → och ◎.
Avslutningsattack:
Cripple Crossface: När motståndaren är groggy och vänd mot dig trycker du ▬.

CHRIS JERICHO

Jericho tar tid att lära sig helt, men när du väl gjort det är han en extremt bra wrestlare. Hans mest imponerande attack måste vara Double Arm Suplex Into Kneebreaker, som träffar motståndaren två gånger. Ta tid på dig att lära dig hans stil så utvecklas han till en förstklassig wrestlare.

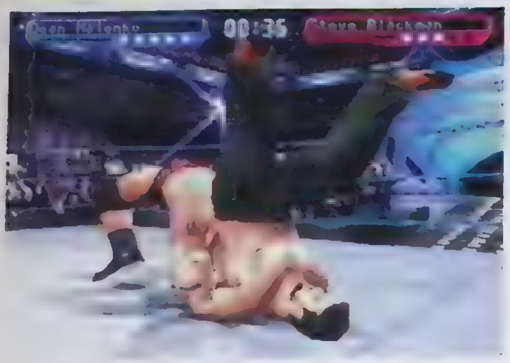
Bästa attacker:
Triple Hit Combo: Tryck snabbt ⊗⊗⊗.
Double Powerbomb Into Pin: När motståndaren är groggy trycker du ↓ ← och ◎.
Double Arm Suplex Into Kneebreaker: När motståndaren är groggy trycker du ← och ◎.
Avslutningsattack:
Walls Of Jericho: När motståndaren ligger på mattan med ansiktet neråt flyttar du dig till hans nedre kroppshalva och trycker ▬.

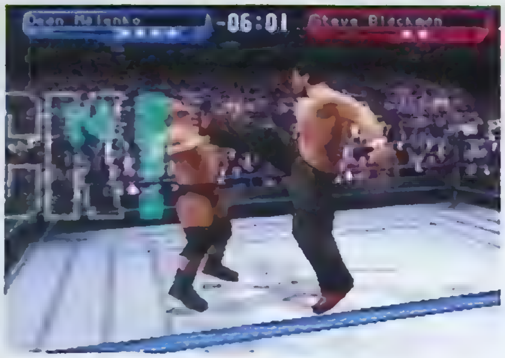
XPAC

Han var en gång i tiden 1-2-3 Kid, men efter ett snack med en imagekonsult förvandlades den unga stjärnan till en riktigt grym rocker. Xpac är en av de rörligaste wrestlarna men också en av de svagaste. Därför förlitar han sig mest på snygga sparkar och volter.

Bästa attacker:
Eye Rake: När du är vänd mot motståndaren trycker du ↑ och ◎.
Tornado DDT: När motståndaren är groggy vänder du dig mot honom och trycker ↑ och ◎.
Fisherman's Suplex: När motståndaren är groggy trycker du ↓ och ◎.
Gut Punch To Spin Over To Backdrop: När motståndaren är groggy trycker du ← och ◎.
Avslutningsattack:
X-Factor: När ditt offer är groggy trycker du ▬.

Karaktärerna







DEAN MALENKO
En smidig wrestlare med många bra attacker, varav Kneebreaker är allra bäst.
Bästa attacker:
Kneebreaker: När du står vänd mot motståndaren trycker du ↑ och ◎.
Double Arm Suplex Into Pin: Bakom motståndaren trycker du ↓ och ◎.
Sleeperhold: Kasta in motståndaren i repen och tryck ◎.
Drop Onto Knee: När motståndaren är groggy trycker du ↑ och ◎.
Avslutningsattack:
Double Arm Slam Into Boston Crab: När motståndaren är groggy vänder du dig mot honom och trycker ▣.

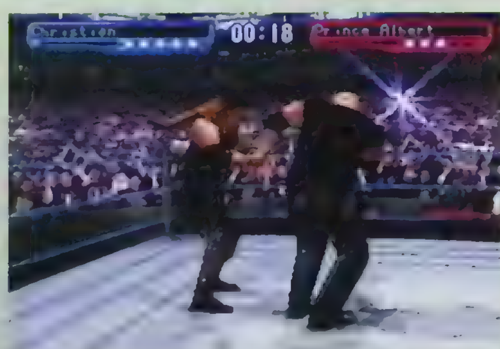
STEVE BLACKMAN
Vapenmästaren. Du ser honom ofta stå och träna någonstans för att förbättra sina färdigheter. Han verkar föredra kampsport framför wrestling, vilket gör honom till ett välkommet alternativ om du tröttnat på de gamla vanliga attackerna.
Bästa attacker:
Flying Headbutt: Medan du springer trycker du ↓ och ⊗.
Knees To Head: När motståndaren är groggy trycker du ← och ◎.
Trip: Tryck ↓ och ◎
Trip Into Armbreaker: När motståndaren är groggy trycker du ↓ och ◎.
Avslutningsattack:
Snapkick: När ditt offer är groggy trycker du ▣.

LITA
Den underbara Lita är alltid på humör för lite våldsamma slagsmål. Hon är inte så stark men har ett par farofyllda attacker som är riktigt smärtsamma för hennes motståndare.
Bästa attacker:
Body Splash: Tryck ↓ och ⊗ medan du springer.
Fallaway Slam: Stå bakom motståndaren och tryck ← och ◎.
Frankensteiner Into Pin: Tryck ↓ och ◎ medan du springer.
Double Dropkick To Head: Tryck ↑ och ◎.
Arm Flip: När motståndaren är i hörnet trycker du ↓ och ◎.
Avslutningsattack:
Feminine Touch: Tryck ▣ när motståndaren är groggy.

Manövrar

När är det egentligen läge att dra en Boston Crab eller en Flying Headbutt?







SLAG OCH SPARKAR
Ett par käftsmällar är bra att mjuka upp motståndaren med. Dessutom håller de borta snubbar som gärna använder grepp. Varje wrestlare har en egen uppsättning standardattacker och vilka du utför beror på i vilken riktning du håller styrkorset. Med nästan alla karaktärer kan du genom att hålla nere → medan du trycker på attackknappen göra en svag men snabb attack, medan ↑ blir en mycket starkare men långsammare variant. Alla karaktärer är dock olika, så du får experimentera en del. När du har en 150 kilos bjässe sittande på dig gäller det att ha tålamod och kunna utföra rätt attack vid rätt tillfälle.

GREPP
Det är här de riktigt stora attackerna kommer in i spelet. När du står nära motståndaren trycker du på knappen medan du drar åt något håll på styrkorset. Då kommer du göra en Headlock/Chokehold/Suplex eller något annat grepp, vilket motståndarna tar betydligt mer skada av än slag och sparkar. Dessutom ser de ju coolare ut. Det är det helt enkelt det bästa sättet att försvaga din motståndare. Men tro inte att du är begränsad till bara ett par manövrar – du kan till exempel göra ännu mer om du står bakom motståndaren eller om han lutar sig mot hörnstolpen (antingen vänd från eller mot dig).

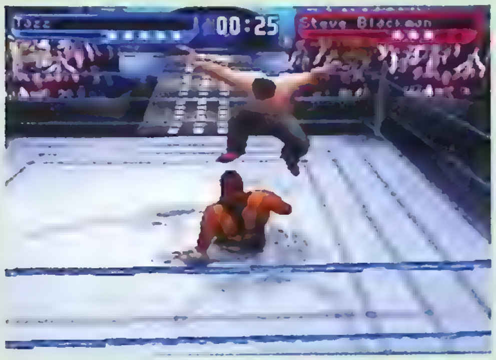
FAROFYLLDA ATTACKER
För att göra de allra häftigaste attackerna måste din motståndare paralyseras. Det gör du genom att slå honom tills han faller och sedan ta tag i honom och få honom på fötter. När han står där och vajar fram och tillbaka tar du, antingen fram- eller bakifrån, ett grepp för att se din wrestlare använda hårdhandskarna. Förutom att motståndaren tar extra mycket skada så är de betydligt snyggare än de vanliga attackerna. Du kan dock inte göra dem förrän motståndaren försvagats, så försök inte i början av matcherna.

Manövrar

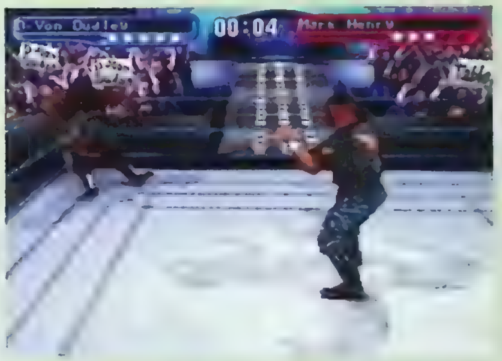
GROUND ATTACK
Med din rival liggande på mattan finns ett antal möjligheter tillgängliga – en Leg Drop, ett slag eller kanske ett grepp. Greppen är vanligtvis någon slags Submission Hold eller korta attacker som riktas in på specifika kroppsdelar. En stämpling eller en Elbow Drop går lite långsammare men brukar göra mer skada. Du kan få in ett extra slag på en försvagad motståndare innan du går in för en Submission, genom att göra en Head Stomp eller en Elbow Drop, så länge du är snabb med nästa attack. För att motståndaren verkligen ska ta mycket skada ska du förstås få ner honom på golvet, klättra upp på en hörnstolpe och hoppa ner på honom.

TAUNTING
Vare sig det är för att höja din Smackdown-mätare eller bara reta motståndaren så är Taunting ett bra sätt att få med dig publiken och förbättra ditt självförtroende. Det bästa tillfället är när din motståndare befinner sig utanför ringen (vanligtvis springandes iväg eller nerkastad från Hell in The Cell) eller har åkt på en attack så han blivit groggy eller paralyserats. Medan han ligger där och väntar på din avslutning sätter du igång en Taunt så att publiken börjar vråla när du ställer dig framför den fallna wrestlaren. Men vi varnar dig för att bli slagen när du är mitt uppe i din Taunting. Det får dig att framstå som både klumpig och klantig.

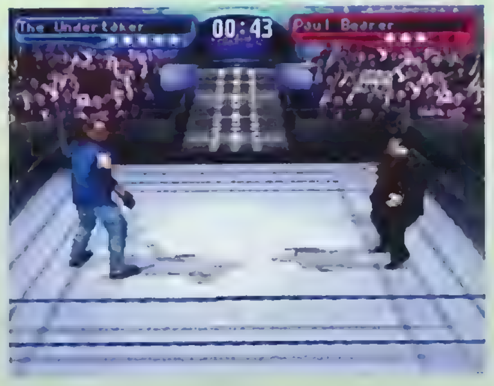
REPTRICKET
Att kasta in motståndaren i repen är riktigt bra, då det hjälper dig att utföra attacker som Kanes Tilt-A-Whirl. Utan att röra styrkorset trycker du på greppknappen och drar sedan åt det håll du vill att din motståndare ska springa. När han studsar tillbaka från repen väljer du grepp eller slag för att utföra din wrestlares egna attack. Trycker du diagonalt på styrkorset kommer du kasta motståndaren in i en av hörnstolparna. Därifrån kan du göra olika attacker, såsom en Chokehold med fötterna, men de mest spektakulära är de som utförs ovanpå repen, till exempel en Suplex. Försök att trycka på greppknappen när ditt offer vilar sig mot stolpen.

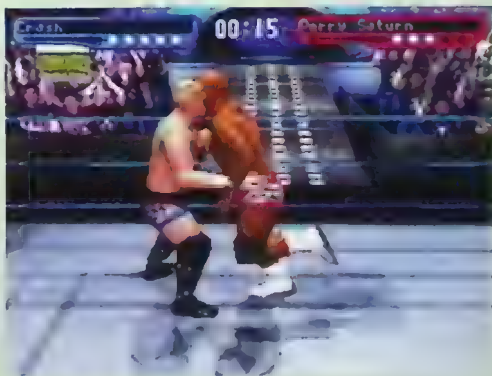












RÄCKVIDD
Vissa wrestlare har längre räckvidd än andra. Det betyder att du kan utföra en attack på avstånd, så att din spelare går fram och tar tag i sin motståndare. Det fungerar riktigt bra mot intet ont anande wrestlare och är särskilt effektivt när du backar – stanna och tryck snabbt på knapparna för att utföra attacken.

ROPE BREAK
Detta kan vara väldigt frustrerande eftersom domaren löser upp din Pin eller Submission om motståndaren kan nå repen. Enda sättet du kan undvika detta på är att hålla dig borta från kanterna när du vill försöka avgöra matchen. Det är extra viktigt när du utför din avslutningsattack.

BRYT ETT SUBMISSION HOLD
När din spelare tröttas ut kan du finna dig själv fast i ett strypgrepp och ha svårigheter att komma loss. Det är det mest förödmjukande sättet att förlora! Det är då det är dags att trycka maniskt på knapparna, för om attacken inte bryts tidigt nog kan du få ge upp och börja be om nåd.

BLOCKERA
Även om blockeringar inte är nödvändiga förrän du kör mot betydligt svårare datamotståndare så kan de vara viktiga när du slåss mot en kompis. Tyvärr kan du inte blockera grepp (springandes eller ståendes), vilket gör det till mer utav ett expertverktyg, eftersom du måste reagera blixtsnabbt.

PINNING
Väldigt användbar. Det viktigaste med en Pin är att du inte får göra den på en motståndare när han står mot repen eftersom domaren då bryter den. Du har bäst chans att välta omkull motståndaren med en Pin precis efter att du utfört din wrestlares speciella manöver, då den är den starkaste attacken du har. Detta gör det extra viktigt att inte använda den vid repen, eftersom du då inte kan följa upp med en Pin direkt efteråt.



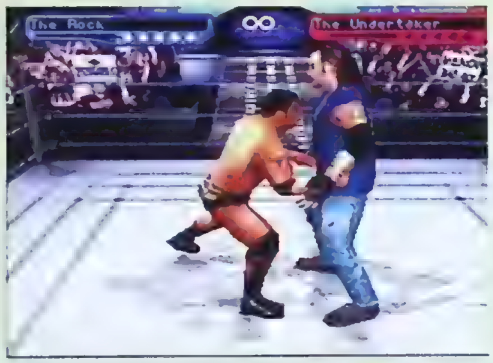
Manövrar

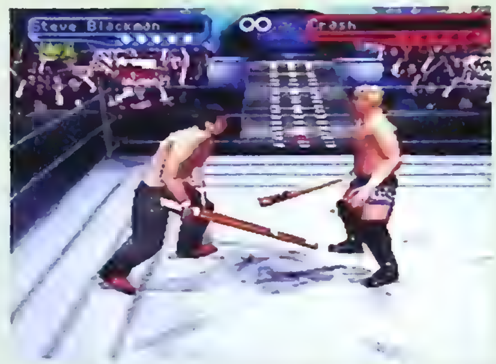
SPRINGATTACKER
Dessa fungerar väldigt bra, särskilt mot mänskligt motstånd, eftersom de är snabba och lätt kan paralysera din rival. Tryck på springknappen så kommer din karaktär att gå efter motståndaren, oavsett åt vilket håll du är vänd, och använd sedan ett grepp eller en Pin (du kan även behöva ta hjälp av styrkorset). Med slagknappen, vare sig den används ensam eller med något annat, kan du oftast knocka honom direkt. Eftersom de är så snabba kan du också använda springattacker på nära håll, för att hinna attackera din motståndare när han har garden nere.

GÅ ÅT SIDAN
Det finns ett behändigt trick som du kan använda för att reta upp en motståndare som spelar försiktigt eller springer framåt för mycket. När ni ställer upp er mot varandra så trycker du två gånger på styrkorset i hans riktning. Då hoppar din wrestlare snabbt två steg framåt och överraskar honom. För den som hela tiden springer och försöker knocka dig finns ett annat trick: tryck två gånger i valfri riktning bort från motståndaren i precis rätt tillfälle så att han ramlar och slår sig. Ta sedan snabbt ett grepp och upprepa processen tills han tröttnar.

VAPEN
För att liva upp matcherna kan du plocka upp ett vapen från utsidan av ringen. Du behöver inte oroa dig om du inte hittar en slägga eller en hammare – använd ett bord eller ett trappsteg istället! Tryck R1 för att lyfta föremålet från golvet och attackera sedan med slagknappen. En nyhet är att du kan attackera på avstånd genom att kasta vapnen på motståndaren. Ett vapen begränsar dock dina rörelser en hel del, så det enda du kan göra är att stå och svinga. Men kom ihåg, ni kan bli två om det...







Specialmatcher

Svettiga, spekulativa specialmatcher som svänger







KISTAN
För att vinna denna brutala match så måste du få ner motståndaren i en kista och stänga locket. Börja med att springa ut från ringen och kasta urnan in i ringen. Det gör matchen betydligt enklare, särskilt då du kan använda den som ett vapen och slå motståndaren! Det enklaste sättet att få ner honom i kistan är att sparka eller slå honom så att han försvagas och du kan attackera ordentligt. När han väl ramlat i och kämpar för att ta sig upp utför du till exempel en Leg Drop eller en Piledriver. Se bara till att det är en stark attack, för han stannar inte där inne särskilt länge.

BRÅK I BUREN
Några av de allra våldsammaste matcherna du får se kommer att ske i detta scenario. Och sjukast av allt är slagsmål uppe på buren. Du kan komma dit genom att springa in i någon av de mittersta sidopanelerna och sedan in i buren för att klättra upp. Medan motståndaren följer efter dig upp till toppen ska du bara sparka eller slå honom tillbaka ner på golvet. Det är en extremt effektiv taktik mot dataspelare. En annan rolig sak med Hell In A Cell-matcherna är att båda wrestlarna till slut kommer att ramla genom burens tak och ner på mattan igen. Då har du ett perfekt läge att göra en Pinning på motståndaren efter all skada han tagit.

FÅ HONOM ATT GE UPP
Få motståndaren att kasta in handduken! Mjuka upp honom i ringen med ett par snabba attacker och fortsätt sedan att brottas på backstageområdet. Följ de röda pilarna och se dem bli blå när du golvar motståndaren. Då har du chans att springa in i en annan del av byggnaden. I varje område hittar du föremål som kan hjälpa dig, men allra viktigast är mikrofonen. Den kan användas som ett slagträ eller som en projektil. När motståndaren ligger på golvet ställer du dig vid honom med mikrofonen i handen och slår och slår tills han ger upp. Där har vi ett kul sätt att vinna!

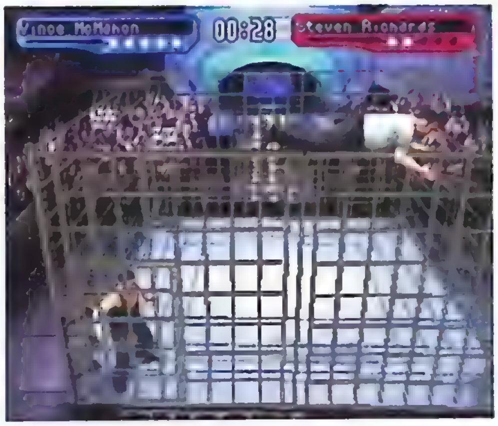
Specialmatcher

SPÖA DOMMAREN
Slå aldrig domaren, om du inte vill att besluten ska gå emot dig (ett par felträffar struntar han dock i!). Om du "av misstag" skulle knocka en funktionär så hoppar du ut från ringen för att undvika hans ilska. Men var beredd på att han kan komma att räkna ut dig lite snabbare. Han fortsätter dock inte vara arg hur länge som helst, utan lugnar ner sig efter ett tag och börjar räkna som vanligt igen. En riktigt rolig sak du bör pröva är att klämma in domaren mellan dig och motståndaren. Då kan du lura den senare till att slå domaren!

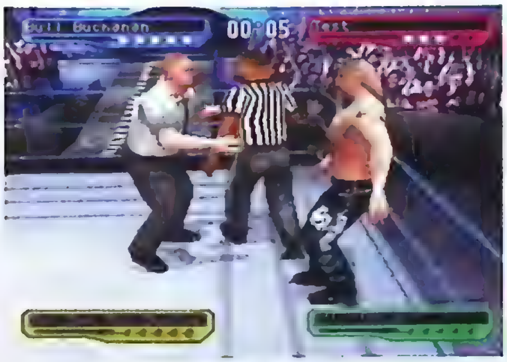
BURKLASSIKER
En av den gamla goda sortens matcher. Den förste som klättrar ut ur buren vinner. Tyvärr är det inte så enkelt då motståndaren inte ligger nere tillräckligt länge. Men du kan använda buren i sig som ett vapen. Kasta in din rival i den och sparka honom i sidan eller klättra upp för att göra en Elbow Drop. Använd Taunting så ofta du kan för att höja din Smackdown-mätare och – såvida din karaktär inte påbörjar en Pin eller en Submission Hold – börja klättra direkt efter.

BORD, STOL, STEGE
En TLC Match (table, ladder, chair) kommer att finnas tillgänglig under din första säsong i Career Mode. Den är både extremt våldsam och extremt rolig. Plocka upp allt du kan använda som vapen – trappsteg, stolar, med mera. Kasta in allt du kan i ringen för att verkligen få en rolig match, eller gå ut och slåss utanför ringen. Det mest förödmjukande du kan göra i detta scenario är att kasta motståndaren genom ett bord – slå honom när han står bredvid ett så ramlar han ner på det. Tryck sedan på greppknappen för att klättra upp på honom och gör en Piledriver för att skicka honom genom bordet! Eller, om han är paralyserad, så kan du sätta upp stegen och klättra upp för att göra en extra otäck Elbow drop.









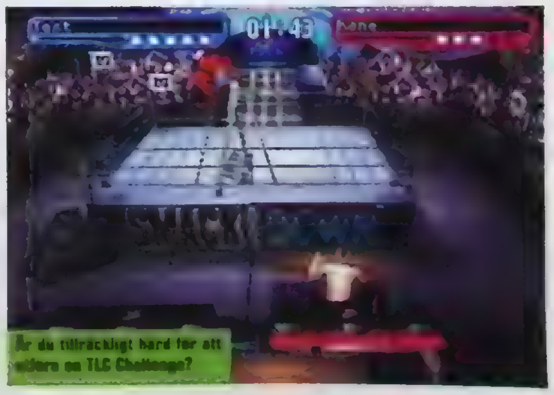




SLOBBER KNOCKER
En form av överlevnadsmatch där det bara är du mot en motståndare, som sedan ersätts av nytt blod när du är färdig med honom. Wrestlarna du möter är faktiskt svagare än de skulle varit i en vanlig match, men fortfarande farliga. På grund av denna skillnad i uthållighet kan du försöka dig på Pinfalls lite oftare än vanligt eftersom du har betydligt större chans att lyckas (att gå från en farofylld attack till en Pin fungerar bäst). Då du möter så många wrestlare ska du se till att få flera specialattacker genom din Smackdown-mätare. Använder du två specialattacker i rad mot svagare karaktärer som Road Dogg och Xpac kan du få en enkel KO! Avslutningsattacker är också viktiga mot de senare motståndarna när du är uttröttad och behöver det där lilla extra.

IRON MAN
I Iron Man måste du fortsätta brottas tills tiden tar slut och då är det den wrestlare med flest Pinfalls som vinner. Du måste försvaga motståndaren tillräckligt för att han inte ska kunna ta sig ur dina Pins alltför lätt, men samtidigt får du inte låta dig själv ta för mycket skada. Inled med lite mjukare attacker innan du sätter igång med de svårare och mer farofyllda varianterna. Skulle du själv råka ut för en svår attack så trycker du som en galning på knapparna för att försöka kontra så bra du kan. Använd också Taunting så mycket som möjligt, eftersom det oftast är karaktären med flest specialattacker som vinner. Försök alltid med en Pin efter en specialattack då du nästan är garanterad en Pinfall.

TLC CHALLENGE
Tror du att du är coolast i stan? I så fall kan du för att verkligen glädja publiken pröva att, under en TLC Match, slå ner motståndaren på ett bord och sedan göra en Aerial Assault från stegen i ringen! Det kräver mycket träning men är också extra förödmjukande.



Är du tillräckligt hård för att utföra en TLC Challenge?

Specialmatcher

TABLE
Detta spelläge kanske verkar lite enkelt efter allt bråte i TLC-matcherna, men här krävs det betydligt mer arbete för att skicka motståndaren genom bordet. Försvaga honom i åtminstone tio minuter innan du slänger in ett bord i ringen och försöker kasta honom genom det. Om du är nära en hörnstolpe kan du ju pröva med en Aerial Assault. Eller så kan du slänga in två bord i ringen, lägga honom på det ena och hoppa på honom från det andra för att få en spektakulär avslutning.

LADDER MATCH
En Ladder Match kan vara väldigt spännande eftersom den kan vinnas av vem som helst, när som helst. Brottas i ringen och gå bara upp på stegen på utsidan när motståndaren paralyserats (kom ihåg att du också kan använda stegen som ett vapen). När du klättrar uppför stegen för att nå bältet ska motståndaren vara så långt borta som möjligt, så brottas långt borta från stegen och jobba på tills han är alldeles utslagen. Om du kan ställa upp stegen efter att ha kastat honom över repen så har du till och med chans att vinna innan han nuddar marken.







Gömda karaktärer

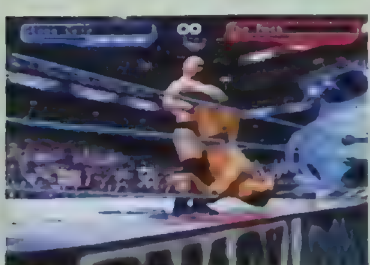
Smackdown 2 är proppat med skumma karaktärer från förbundet, både gamla och nya

STONE COLD STEVE AUSTIN
Stone Cold dyker upp efter första årets Backlash Pay-Per-View. Det är precis som i TV-programmet och det ser likadant ut också. Stone Cold är mer av en bråkstake än en wrestlare och återvänder för att förstöra WWF-bossen Vince McMahons planer.
Bästa attacker:
Lou Thesz Press: Spring mot motståndaren och tryck ◎ och ↑.
Power Clothesline: Spring mot ditt offer och tryck ⊗.
Bulldog: Ställ dig bakom motståndaren, spring mot honom och tryck sedan → och ◎.
Avslutningsattack:
Stone Cold Stunner: När ditt offer är groggy trycker du ■.

SHAWN MICHAELS
The Heartbreak Kid återvänder till WWF efter första årets Judgement Day. Hans karriär tog så när slut efter den allra första Hell In A Cell-matchen mot Undertaker. Han förlitar sig på högtflygande attacker och en vilja att utnyttja sin kropp till max för att nå resultat.
Bästa attacker:
Hurricarana: Medan motståndaren står groggy framför dig trycker du ← och ◎.
Diving Moonsault: Klättra upp på repsträckaren och tryck ↓ och ⊗.
Fame Asser: Få motståndaren groggy och tryck ↓ och ◎.
Avslutningsattack:
Sweet Chin Music: När motståndaren är groggy trycker du ■.

BILLY GUN
Billy Gun, kanske mest känd för det inte så smickrande namnet Assman, återvänder till ringen efter det första årets King Of The Ring. Han är en stor och snabb bråkstake.
Bästa attacker:
Tornado DDT: Slå den andre wrestlaren så att han lutar sig mot hörnet och tryck ↑ eller ↓ och ◎.
Brain Buster: Tryck → och ◎ medan du utdelar slag mot motståndaren.
Diving Fame Asser: Klättra upp på repen och tryck ← och ⊗.
Avslutningsattack:
Fame Asser: Ställ dig framför motståndaren när han är groggy och tryck ■.

PAT PATTERSON
Patterson, en före detta wrestlare som blivit Vince McMahons lakej, tvingades brottas i klänning mot Gerald Brisco efter att ha förstört en av sin chefs onda planer. Trots att han är dryga 50 år trivs han tillsammans med de yngre stjärnorna.
Bästa attacker:
Falling Neckbreaker: När du står vänd mot motståndaren trycker du ↓ och ◎.
Bear Hug: Slå ditt offer tills han blir groggy och tryck sedan ← och ◎.
Stink Face: Tväng in motståndaren i ett hörn, ställ dig framför honom och tryck ↑ eller ↓ och ◎.
Avslutningsattack:
Atomic Drop: Ställ dig bakom motståndaren när han är groggy och tryck ■.







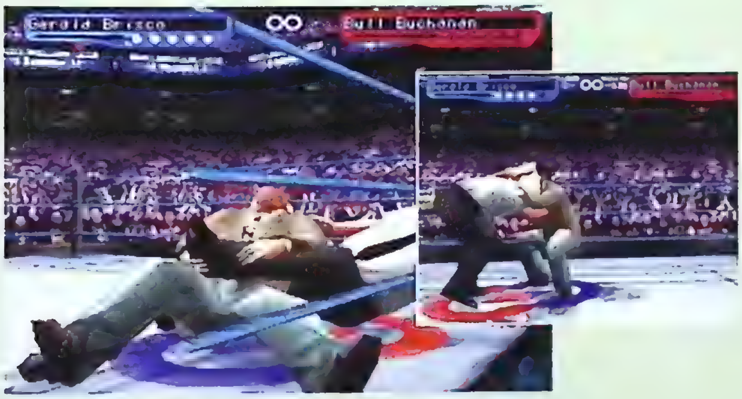







Gömda karaktärer

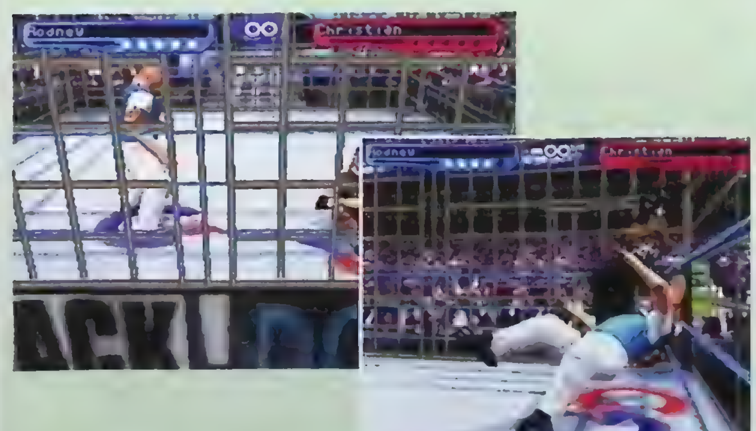
GERALD BRISCO
Brisco, ännu en av McMahons komiska lakejer, fick också bära klänning i matchen mot Pat Patterson. De båda låses upp under första året.
Bästa attacker:
Standing Crossface: Ställ dig framför motståndaren när han är groggy och tryck ↓ och ◎.
Figure Four Leglock: Slå ner motståndaren på marken och tryck → och ◎.
Choke: Kasta in ditt offer i hörnet, slå ner honom och tryck ↓ och ◎.
Avslutningsattack
Double Arm Suplex: Framför en groggy motståndare trycker du ▭.



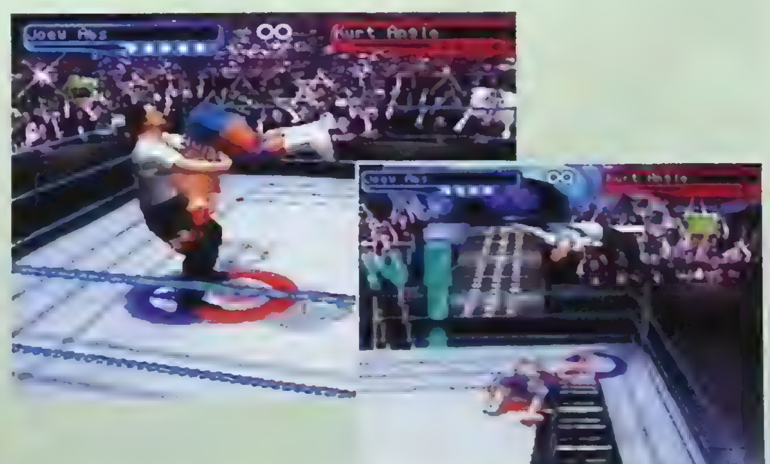
PETE GAS
Pete var en del av Mean Street Posse, som kanske är WWF:s odugligaste Tag Team någonsin. Han kom med i gänget för att hjälpa sin gamla skolkamrat Shane McMahon. Hans förlustsvit får självaste Eddie "The Eagle" Edwards (ni vet, den urusle backhopparen) att framstå som duktig.
Bästa attacker:
Sleeper: Ställ dig bakom motståndaren och tryck ↑ och ◎ för att kväva honom.
Mounted Punch: Slå ner motståndaren på marken, ställ dig på hans huvud och tryck ↑ och ◎.
Diving Elbow: Klättra upp på hörnstolpen och hoppa ner genom att trycka ↑ och ⊗.
Avslutningsattack
Full Nelson Drop: Gå bakom en groggy motståndare och tryck ▭.



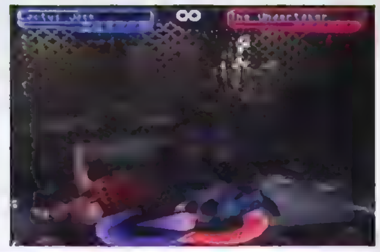
RODNEY
Denna engångsbrottare var den andra av de tre patetiska medlemmarna i Mean Street Posse, tillsammans med Pete Gas och Joey Abs. Den hopplösa trion dyker upp lite då och då, bara för att åka på stryk.
Bästa attacker:
Falling Neckbreaker: Slå motståndaren groggy och, när du står framför honom, tryck ↑ och ◎.
Twisting Body Drop: Gå in i hörnet, klättra upp på repen och tryck ↑ och ◎.
Shoulder Back Toss: Använd denna kontring på springande motståndare – tryck ↑ och ◎.
Avslutningsattack
High Angle Back Drop: Gå bakom en groggy motståndare och tryck ▭.



JOEY ABS
Den tredje och sista medlemmen i Mean Street Posse. Alla tre karaktärer låses upp under ett filmklipp det första året. De är alla unga men tekniskt skickliga wrestlare.
Bästa attacker:
Abdominal Stretch: Stå bakom motståndaren och tryck ↑ och ◎.
Blue Thunder Pin: Stå bakom igen och tryck → och ◎.
Facecrusher: Medan du springer trycker du ↑ och ◎.
Avslutningsattack
Diving Moonsault: När motståndaren är groggy klättrar du upp på repen med ryggen mot honom och trycker ▭.



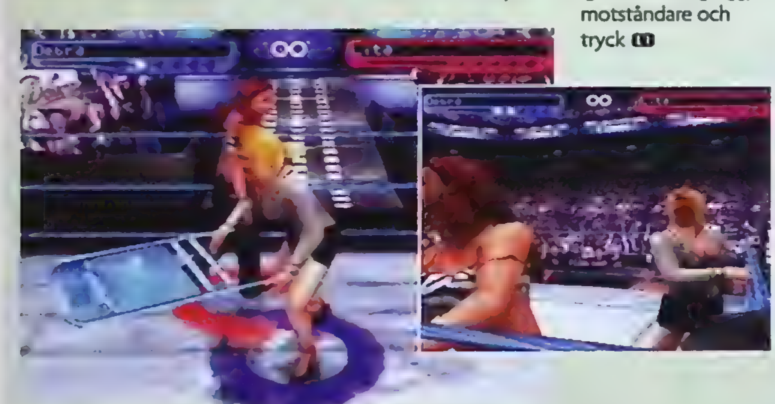


Gömda karaktärer

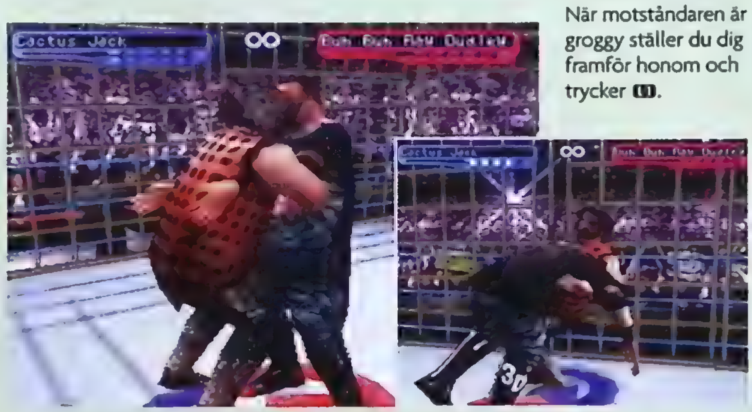
DEBRA
Debra, Stone Colds fru, valde att lämna WWF ett tag för att hjälpa sin man att ta igen sig efter att Rikishi kört över honom. Hennes stora återkomst sker efter att ha vunnit en suspekt WWF-skönhetstävling. Hur domarna kunde välja henne framför Trish Stratus kan i alla fall inte vi förstå.

Bästa attacker:
Eye Rake: Ställ dig framför ditt offer och tryck ↑ och ◎.
Neck Breaker: Spring mot motståndaren och tryck ◎.
School Boy: Spring mot honom igen och tryck ↑ och ◎.
Avslutningsattack:
Debra's Slap: Ställ dig framför en groggy motståndare och tryck ▣.



CACTUS JACK
Den stora legenden återvänder till WWF efter det första årets No Way Out Pay-Per-View. Han är ännu ett alter ego till Mick Foley/Mankind/Dude Love och du kan inte göra något för att skada honom, inte ens kasta honom från toppen av Hell In A Cell och genom presentatörens bord.

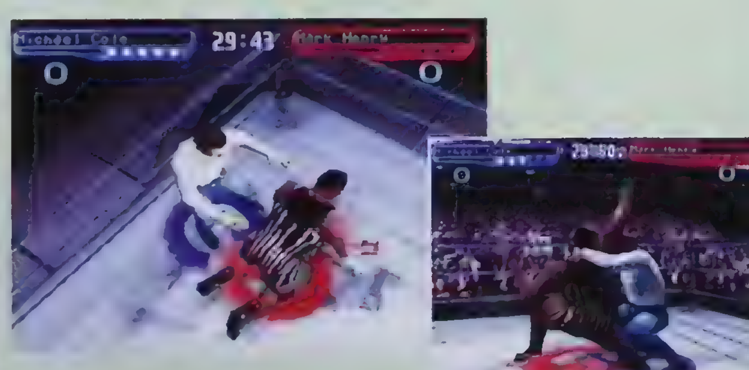
Bästa attacker:
Pulling Piledriver: Ställ dig framför en groggy motståndare och tryck ↑ och ◎.
Forehead Bite: Slå ner motståndaren och tryck, på hans huvud, → och ◎.
Elbow Attack: Spring mot motståndaren och tryck ↑ och ⊗.
Avslutningsattack:
Double-Arm DDT: När motståndaren är groggy ställer du dig framför honom och trycker ▣.



MICK FOLEY
Mannen bakom tre av WWF:s största och grymmaste karaktärer dyker äntligen upp som sig själv. Han uppfyller sin livslånga dröm att delta i Main Event i Wrestlemania och kan väljas efter första årets Main Event.
Bästa attacker:
Trapping Headbutts: Ställ dig framför en groggy motståndare och tryck ← och ◎.
Drop Suplex T: Ställ dig framför en groggy motståndare och tryck → och ◎.
Camel Clutch: Slå ner motståndaren på marken, ställ dig på hans huvud och tryck ← och ◎.
Avslutningsattack:
Mandible Claw: När motståndaren är groggy trycker du ▣.



MICHAEL COLE
Att vara WWF-presentatör kan vara riktigt farligt, så här är chansen för männen med mikrofonerna att få sin revansch. Cole har fått ta emot ett antal slag under åren och nu har han fått nog. Han låses upp efter den första tävlingen på det andra året och har en överraskande teknisk repertoar.
Bästa attacker:
Scoop Slam: Framför en groggy motståndare trycker du ← och ◎.
Mexican Surfboard: Slå ner motståndaren, ställ dig på hans ben och tryck ← och ◎.
Bronco Buster: Kasta in ditt offer i hörnet, slå ner honom och spring mot honom samtidigt som du trycker ◎.
Avslutningsattack:
Standing Crossface: Ställ dig framför en groggy motståndare och tryck ▣.



WCW släppte sin backstagewrestling som ett helt nytt spel men versionen i *WWF Smackdown 2* – där du kan brottas överallt – är bättre och större och kommer dessutom utan extra kostnad. Här berättar vi hur du når spelets alla områden.

Gömda platser

Var som helst, när som helst, hur som helst

HUVUDARENAN
Gå först ut ur ringen och mot den röda ringen som pekar upp mot scenen. Ställ dig nära den en stund så att den blir blå och tryck sedan ↑ för att förflyttas till huvudscenen vid den enorma skärmen.

INGÅNGEN
Det är här den riktiga wrestlingen börjar, eftersom det inte finns några vapen. Kasta motståndaren ner från rampen och dyk ner på honom med armbågen före. Klättra upp på rampen och gå mot ingången där du kan flytta dig in i lobbyn.

LOBBYN
Det finns inte mycket här, men kastar du in motståndaren i brandsläckaren i det övre högra hörnet så ramlar den ner på marken. Sedan kan du ta upp den och slå honom med den.
Lobbyn har också fem utgångar för att hjälpa dig att brottas överallt i arenan: till vänster på andra våningen, i det nedre vänstra hörnet i källaren, genom torgets nedre utgång, till höger i restaurangen och tillbaka den väg du kom.









ANDRA VÅNINGEN
Det finns en drinkmaskin, en telefon och en till brandsläckare (bra att ha med dig om du råkar ut för något). Kastar du in motståndaren i någon av dessa så får du vapen att slå honom med. Kasta in honom i telefonen för att luren ska lossna så att du kan använda den. Eller så slänger du honom med huvudet före in i drinkmaskinen för att få ett glas juice.
Korridoren har också fyra utgångar: längst bak där nere, en dörr till omklädningsrummet, en dörr till skåprummet och en dörr till VIP-rummet.

OMKLÄDNINGSRUMMET
Bisarrt nog finns det en papperskorg i omklädningsrummet som innehåller en urna, ett skyltdockshuvud och ett uppstoppat renhuvud. Slå motståndaren ner i papperskorgen för att plocka åt dig godsakerna och banka dem sedan i huvudet på honom. Det finns också ett underligt bord som du kan göra en Elbow Drop ifrån eller kasta en motståndare genom.



SKÅPRUMMET
Det finns slumpmässigt valda vapen att hitta i skåpen som, vilket ni säkert redan listat ut, kommer fram genom att du kastar in motståndaren i dem. En stol eller ett vapen kommer ramla ut och du kan använda dem till det gamla vanliga, nämligen att slå i huvudet på din rival.

VIP-RUMMET
WWF:s stjärnor har inga problem med att plocka upp soffor och slå varandra medvetslösa med dem. Det finns också växter liggande på golvet som tappar en massa blad när du slår dem i skallen på någon.

TORGET
Håll dig borta från vägen om du inte vill riskera att bli påkörd av en bil som stormar förbi. Du kan plocka upp bänken längst ner i området, använda shoppingvagnen till att krossa motståndarens ben eller bara slå en papperskorg i huvudet på honom. För att finna barnasinnet i ditt brutala muskelpaket kan du gå till fontänen i mitten av torget. Vem kan motstå en liten Piledriver i den miljön?
Torgets tre utgångar leder till matsalen, parkeringsplatsen och tillbaka till lobbyn.



MATSALEN
Ta med matchen till de vanliga bargästerna och visa upp dina färdigheter genom att plocka upp eller hoppa från borden. Det finns en jukebox i hörnet och kastar du in motståndaren i den får du en kaffetunna att förstöra stället med. Du kan också klättra upp på jukeboxen och göra Elbow Drops från den.



RESTAURANGEN
Fler bord att kasta personer genom och göra Piledrivers från. Det finns också några stenhårda vapen, såsom de olika lådorna, att slå motståndarna med.









Gömda platser






KÄLLAREN

Den används mest som en andra lobby som låter dig nå tre nya områden: parkeringsplatsen, restaurang nummer två (WWF: The Experience) och köket.




PARKERINGSPLATSEN

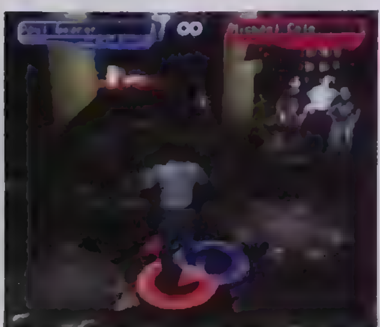
Du har nog aldrig sett något liknande det här förut. Parkeringsplatsen är full av oväntade saker att attackera motståndaren med, varav den mest oväntade är gaffeltrucken – det är bara att klättra in (med) och köra efter din nu vettskrämda motståndare. Alternativt kan du kasta in honom i bilar för att sätta igång alarm och få lampor att börja blinka. Passar inte det heller så kan du plocka upp ett järnrör att slåss med. Skulle det bli för mycket för motståndaren finns det en bår till hands (tryck för att plocka upp). Slå honom bara med röret tills han slocknar.



WWF: THE EXPERIENCE

Ett par fyrkantiga bord pryder detta populära matställe. De är precis lagom stora för att du ska kunna plocka upp dem och slå motståndaren med, eller klättra upp på dem och göra en Elbow Drop. Förutom utgången där du kom in finns det också en pil som pekar mot köket.





KÖKET

Det blir inte hårdare än en match i köket. Först kan du plocka upp och kasta lådorna som blivit kvarliggande. Slå sedan motståndaren mot vasken och se en metallpanna ramla ut. Klå upp honom ordentligt med den. Borden som ligger utspridda i köket kan förstås också användas till att slåss med. Du kan göra en Piledriver på motståndaren så att han faller rakt genom dem, eller lägga honom raklång på ett av dem och dela ut en skön Elbow Drop.

Byggs ilskan upp i dig, i spel efter spel, om du inte kan komma först över mållinjen? Försök i så fall att inte tappa behärskningen helt och låt oss lära dig hur du ska hantera *Vanishing Point*

VANISHING POINT

Experternas körtips

LAG RTA 1998 SEKTION 2 & 3

"Du får inte köra utan att ta lite hänsyn till de andra på vägen."

"Lite hänsyn" kan förstås tolkas som du själv vill. Därför är det i *Vanishing Point* helt lagligt att köra in i en bil framför dig, bara du tänkt igenom det innan.
Du ska närma dig fordonet rakt bakifrån och försöka köra så försiktigt som möjligt. Nudda bakre delen av den andra bilen precis i mitten, inte i ett av hörnen, för att inte förlora kontrollen och tappa dyrbar tid. Gör du rätt kommer den andra



bilen sakta ner dig tillräckligt för att du ska kunna återfå kontrollen, köra om och lämna honom bakom dig.

LAG RTRA SEKTION 17, 86, 89 OCH SCH 6

"Du får inte överskrida ditt fordons hastighetsbegränsning."

När du tar svåra kurvor är det oftast en fördel att ha ett långsammare fordon. Ranger kan verka vara en snabb bil när du får den, men försöker du svänga skarpt med den så märker du att den glider som om vägen vore täckt av is. Du kan förändra detta till en viss grad, genom att sänka din bils "damping", men den kommer fortfarande att halka ganska mycket.



Långsammare bilar – som Alfa V6 och BMW 3-serien – har inte samma schvung men kan istället köra snabbt i skarpa kurvor utan att glida av vägen.











TIPS

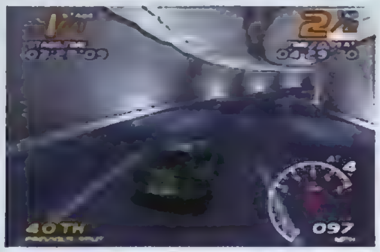
LAG RTRA SEKTION 81, 86, 89 OCH SCH 6

"Du får inte överskrida vägens hastighetsbegränsning."



Nej, visst inte. Vi rekommenderar att du har gasen i botten mest hela tiden och bara saktar ner när det kommer riktigt svåra kurvor. Då flyttar du dig till utkanten av vägen och släpper gasen när du närmar dig svängen. Kör sedan in till insidan av vägen och, när du når mitten av svängen, accelerera för att glida runt resten av den.





LAG RTA 1988 SEKTION 36

"Om du blir tvungen att korsa dubbla heldragna linjer får du inte köra om."



I *Vanishing Point* kan du oftast accelerera snabbare om du använder manuell växling. Hamnar du bakom en långsammare bil är det bara att växla ner ett steg, köra över de vita linjerna till den andra filen och lägga gasen i botten. Om du känner dig lite extra busig kan du alltid svänga in framför den omkörda bilen och sakta ner, så kanske hans framlysen krossas...



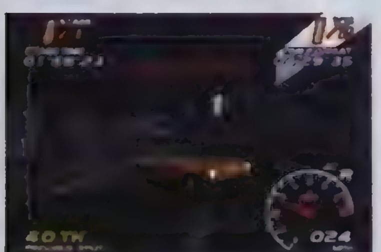


LAG RTA 1988 TSRGD PARAGRAF 10

"Försök att inte vända om på en trafiktät väg."



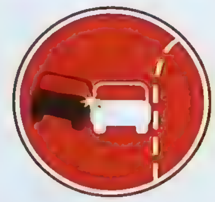
Bilarna är utrustade med en extra växel för att låta dig köra baklänges. Om du plötsligt hamnar med bilen åt fel håll lägger du i backen, kör gasen i botten, svänger ratten helt runt och ser din bil snurra tillbaka i rätt riktning. När du vänt dig framåt växlar du tillbaka och kör vidare. Denna teknik fungerar inte i alla situationer, som när andra bilar kör in i dig från sidan när du svänger. Och, förstås, inte heller om du hamnat uppochner.





LAG RTA 1988 ZPPPCR REG 24

"Kör inte om där du kan hamna i konflikt med andra förare."



Det händer ofta att du hamnar i en kurva och inte har en chans att ta dig runt utan att krascha in i bakgrunden. Om du kör om på insidan när du kommer in i en kurva kan du klara dig. Skulle en olycklig förare råka köra runt samma kurva kan du nästla dig in under den inre flygeln på den andra bilen och använda den som extrabroms för att hjälpa dig komma runt hörnet.







TESTET

Alfa 156:
På första banan i första heatet ska du komma först på lägre än 7'24"51.
På andra banan ska du slå tiden 2'56"08.
Försök att få en totaltid för hela första heatet på 16'39"99.
BMW 3-serien:
På första banan i första heatet ska du



komma först på lägre än 2:27.07.
På andra banan ska du slå tiden 4:49.85, utan att använda femte växeln.

Försök att få en totaltid för hela första heatet på 7:26.46.
Ford Explorer:
Försök att med manuell växling få en tid lägre än 6:36.30 på första heatets första bana.
Med Lotus Elise på Double Criss Cross ska du få minst 100 poäng (lägre än 23.86).
Försök få mer än 75 meter på mindre än 13.60 i längdhoppet med TVR.
Använd den hemliga VW Golfen på Forest Field Time Trial (framåt, två varv), och slå tiden 5:12.23.



DEN ULTIMATA UTMANINGEN

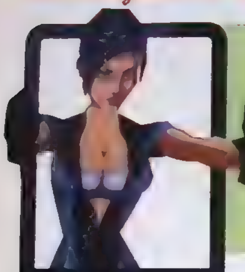
Tämj monstret

Ranger, som låses upp ganska tidigt i spelet, är ett riktigt monsterfordon. Du ska använda denna vilda maskin och komma först i det sista heatet på Tournament Mode, en utmaning som kräver en fruktansvärt duktig förare. Skickar du in fotobevis på att du klarat det kan du vinna en påse med bra spel.





Vi har gjort en djupdykning i detta underbara spel och vi bjuder härmed in er på lite avslöjande läsning om alla karaktärer, gåtor och banor i *Fear Effect 2: Retro Helix*...



FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

Hitta rätt

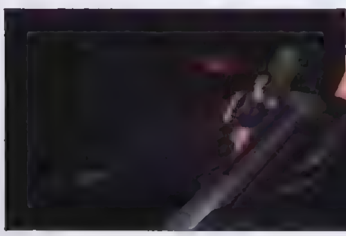
Karaktärerna

Vi avslöjar deras svaga punkter och deras starka sidor för dig

HANA TSU-VACHEL

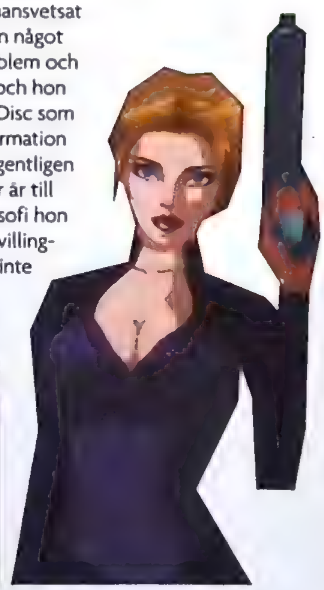
Härligt, härligt, men farligt, farligt. Var det inte så Björn Skifs sjöng för x antal år sedan? Den beskrivningen stämmer bra in på den här donnan som är skön som få, men också dödligt giftig. Hana är inte bara en ytterst skicklig pilot, utan besitter också betydande kunskaper på en rad olika områden. Hon smyger sig på sina fienden och dödar dem när de minst anar det. Hon arbetar ofta tillsammans med Rain genom uppdraget. Hana sköter de mer fysiska aspekterna medan Rain tacklar de tekniska bitarna. Ett radarpar som heter duga, med andra ord.





RAIN

En mystisk kvinna som ingen vet särskilt mycket om. Rain upptäcktes av Hana och de är numera mer än bara vänner. De två är ett sammansvetsat team och som vi sade tidigare så är Rain något av en tänkare. Hon tar hand om de problem och gåtor som dyker upp längsmed vägen, och hon gör det bra. Till sin hjälp har hon Flash Disc som hon använder för att få tillgång till information som finns lagrad på datorer som hon egentligen inte alls får snoka i. Rain anser att regler är till för att brytas, och det är den enkla filosofi hon lever efter. Tidigare hade Rain en elak tvillingsyster som hette Mist, men hon verkar inte finnas med i bilden längre.

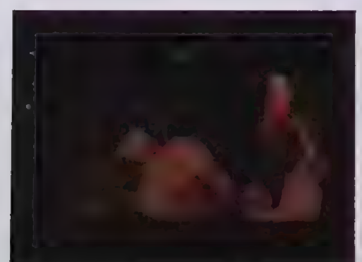




ROYCE GLAS

Den här mannen var tidigare högt aktad av samma organisation som han nu jagas av. Vänner blir ack så lätt fiender och därför har Royce tillgång till en större och farligare vapenarsenal än tjejerna så att han ska kunna försvara sig vid eventuell attack. Han kan lätt slå ut en hel robotarmé om han vill, och självklart även människor som kommer för nära. Han använder mer än gärna sin Smackjack för att slippa göra så mycket väsen av sig.





JAKOB "DEKE" DECOURT

En inhyrd mördare som inte är att lita på. Han sköter sitt jobb tills lönen kommer, och sedan får man se tiden an. Om han själv får välja så röjer han allt och alla som kommer i hans väg utan att fråga först. Att lösa gåtor verkar ofta ta för lång tid för honom, så han använder sig hellre av mer handfasta metoder om man säger så... Alltså en farlig kille på alla sätt och vis eftersom man inte kan lita på honom för fem öre.





Lär dig att överleva

Vi har samlat ihop lite information som förhoppningsvis håller dig vid liv även när det blir hett om öronen.

SMYGANDE
Alla karaktärer kan ha ihjäl en fiende utan att avslöja var de befinner sig för resten av fiendearmén. Allt de behöver göra är att röra sig sakta och hålla sig tysta. Att smyga sig upp bakom fienden med en Smackjack, Melee, Knogjärn eller en kniv är alltså mycket användbart i Retro Helix, och det gör dig inget annat än gott att använda dig av de färdigheter du besitter på området. När du lyckats med ett sådant här mord, så stiger dina värden i höjden, du blir mer säker på dig själv och du sparar på ammunition som kan komma väl till pass vid andra situationer där det kanske inte går att smyga sig fram.









TAKTIK
Innan du går in i ett nytt rum i Retro Helix, så ska du tänka efter både en och två gånger. Var riktigt försiktig, för fienden verkar aldrig tröttna på att komma på nya, kluriga gömställen. Så, istället för att stressa fram och springa från en plats till en annan, så föreslår vi att du tar det lilla lugna och försiktigt går fram, kollar läget med vapnet i högsta hugg och sedan går in på ett nytt område först när du ser att allt är OK.
Att fly ifrån en eldstrid kan, hur konstigt det än låter, faktiskt vara farligare än att stanna kvar på platsen. Tjejerna i spelet verkar envisas med att alltid stoppa undan vapnen så fort de ska gå från en plats till en annan och det är rent idiotiskt, för om en fiende ligger i bakhåll och dyker upp från ingenstans, så är goda råd dyra. Du kan också bli attackerad om du stannar till för att spara eller kanske byter vapen, så kom ihåg att ◎ tar fram vapnet, och ◎ tar hand om de mer harmlösa ting som du kan tänkas bära omkring på, typ mobiltelefonen och nycklarna.
Kom ihåg var du sparade senast för det blir nog så att du hamnar där igen. Spelet är inte särskilt förstående och heller inte förlåtande vad det gäller omstarter, hälsa och de gånger du dör.
Att stå still på ett och samma ställe och pumpa en fiende full med bly kan vara ödesdigert. När du har slut på ammunition, så kanske han har lite kvar. Använd rolling buttons för att undvika inkommande eld. Mycket bra att ha i åtanke när du möter bossarna.







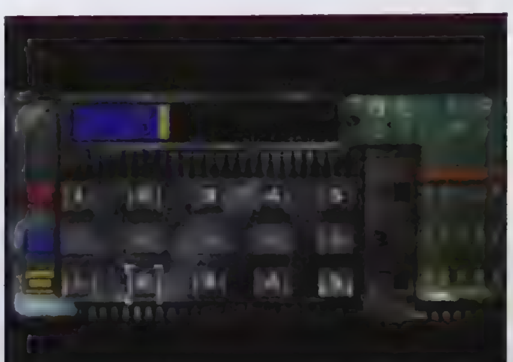
Akvedukterna

SIFFERGÅTORNA
Tidigt i äventyret så finns det en del gåtor som Rain måste ta itu med.

Gåta 1:
Skriv in 4 3 2 B D C för att skapa 80-linjen och tryck sedan in 4 3 2 B D A för 86-raden.

Gåta 2:
På den andra maskinen du stöter på måste du skriva in en annan sifferkod. Skriv in följande nummer och tryck på knappen efter varje rad:
Andra raden: 3 1 4 5 2
Tredje raden: 4 5 1 2 3
Första raden: 2 3 4 5 1

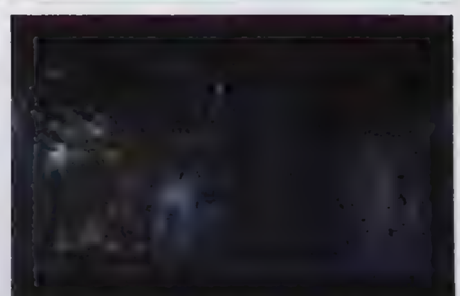
Gåta 3:
Här kan du antingen försöka fundera ut vilken koppling de olika siffrorna har mellan varandra, eller så kan du bara trycka in 2, 5, 10, 13, och –1 i mellanrummen mellan de redan existerande sifforna.

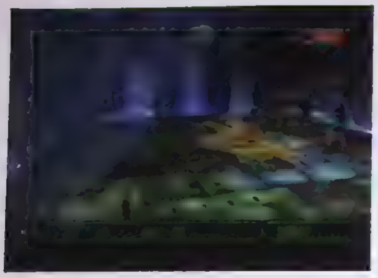


Gåta 4:
När du har bytt tillbaka till Hana så ska du göra färdigt bar puzzle så att de är inställda på 5, 4, 5 och 2 från höger till vänster.

FIXER
Roboten här är till för att öppna dörrar, laga den så att alla fyra delar sätts tillbaka och på så sätt reparerar den låset.
• Fixer Piston finns i rummet efter råttorna och videobandet.
• Fixer Head Key hittar du om du inspekterar den andra roboten i korridoren som leder tillbaka till början av banan.
• Du får tillgång till batteriet om du placerar kugghjulet i tåget i det nerblodade rummet. Ta dig sedan tillbaka till början av banan och förstör den nu fulladdade roboten.
• Fixer Chip finns längst ner vid slutet av trappan bakom resten av Fixers-gänget. Använd dig av Blasting Caps på kokaren för att distrahera dem.










BOSS NUMMER 1: PLANNER
Misströsta icke, för den här krabaten kommer inte att utgöra några större problem för dig. Kom igen, han har ju bara wrench att skydda sig med, han kan inte röra sig och han attackerar hur sakta som helst. Använd här Hana för att få det snabbt överstökat. Hon håller fulingen på avstånd tills han hamnar vid ena sidan av skärmen där små blå strömmar går från golv till tak. Peppra honom så att han till slut tvingas tillbaka till sina elektrofält. Det tar hand om honom relativt snabbt. De smarta spelarna kommer snart att inse att man kan ge sig på honom genom att få honom från den ena sidan av skärmen och in hans eget elektrofält på andra sidan rummet där han blir grillad.

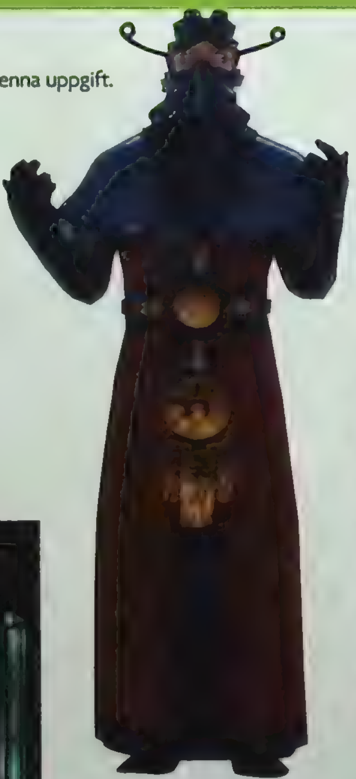
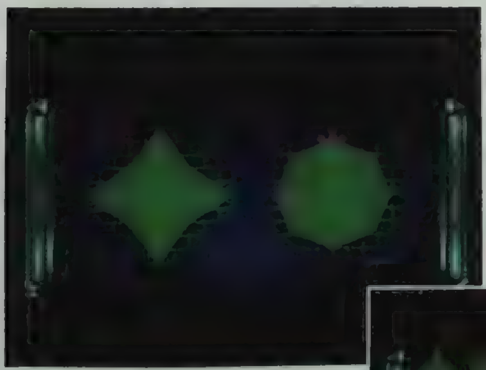
BOMBEN
Efter att du har fritagit Rain så blir en bomb aktiverad någonstans i byggnaden. Klockan börjar ticka närmare och närmare en katastrof och det är på ditt ansvar att undanröja bomben.
För att ha en chans att klara av detta, så måste du springa bort från rummet där alla Fixers befinner sig och därifrån bege dig till den plats där spelet senast sparade. Kameran visar dig var den låsta dörren på vänster sida finns. Ta dig in där och deaktivera den första delen av bomben. Lämna nu detta rum och fortsätt vidare i korridoren. Kameran byter vinkel och avslöjar dörren där du precis kom ut, men det är faktiskt ett annat rum där nästa del av bomben finns.

Wing Chungs torn

MATCHA DE OLIKA FORMERNA
Följ våra instruktioner nedan för att lyckas med denna uppgift.

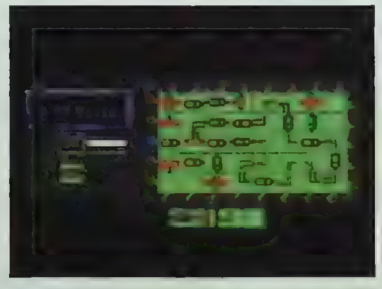
Normal svårighetsgrad
Form 1: ↓↑↓↑↓↑↓↑
Form 2: ↑↓↑↓↑↓↑↓
Form 3: ↑↑↑↑↓↑↑↑
Form 4: ↓↓↑↓↓↓↑↓
Form 5: ↓←↓←↓←↓←
Form 6: ↓→↑←↓↑↓↑

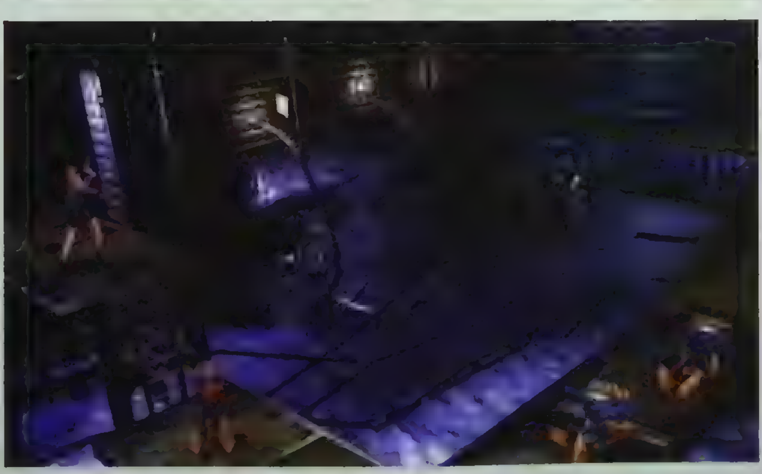
Hög svårighetsgrad
Form 1: ↑↓↑↓↑↓↑↓
Form 2: ↓←↓←↓←↓←
Form 3: ↓→↑←↓↑↓↑
Form 4: ↓↑←↓⊗↓→↑
Form 5: ↓←→↓⊗←⊗→
Form 6: ←↓→↑⊗↓←↑

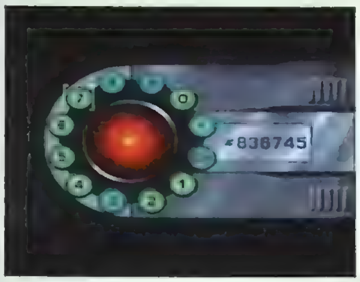

SÄKRINGSPUSSLET
Det ser en aning komplicerat ut, vi vet, men det ser värre ut än vad det egentligen är. Det hela går ut på att du ska få ner mätaren till 0.00 genom att placera säkringar och kopplare i spåret till höger.

SÄKRINGARNA DEL 2
Byt mellan de gröna och gula säkringarna från toppen och botten av de färgade bitarna så att de gröna och gula delarna kan bytas. Repetera hela processen med de vita och de gula säkringarna och sedan resten av de färgade bitarna. Samma sak gäller för de lilablåa och de orangeblåa delarna.



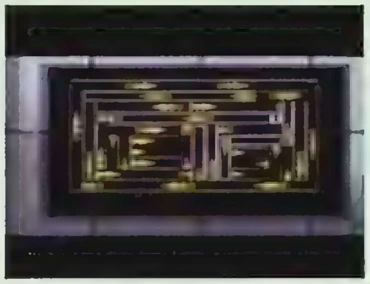


VIDEORUMSKODEN
Ta en titt på kombinationslåset i den högra korridoren. Koden (836745) öppnar videorummet och på skärmarna får du sedan koden 4615207 och den öppnar kombinationslåset. Gå nu tillbaka och gå igenom dörren så kommer du snart fram till en dator.
Använd nu din Flash Disc och följ våra instruktioner:
I den första (vänstra) kolumnen, så ska du flytta siffran 4 till rad 3; i nästa kolumn ska du flytta siffran 2 till rad 5. I kolumn 3, flytta bokstaven B till rad 6; i kolumn fyra ska du flytta siffran 3 till rad 2; i kolumn 5 ska du flytta bokstaven D till rad 6; och sist ska du flytta bokstaven A till rad 4.





ROBOTGÅTAN
Här har du en ganska så lätt uppgift. Flytta markören från startpositionen till det andra korset, i riktning med de andra pilarna som ligger mellan dig och målet. Följ vägen runt utsidan av labyrinten och släpp sedan ner vid krysset från den övre raden.



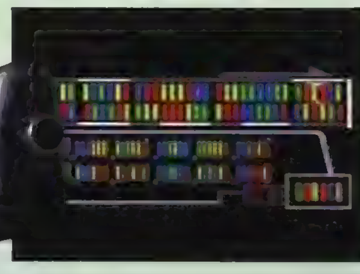
RÖRELSEDETEKTORN OCH SÄKRINGSLÅDAN
För att paja säkerhetssystemet så måste du till att börja med att använda dörrlåset, och sedan skjuta sönder det med din pistol. När du väl har kommit in så ska du gå direkt fram till lådan med säkringar och flyta fuse top into top position. Varje gång du flyttar den, så öppnas fler och fler dörrar.



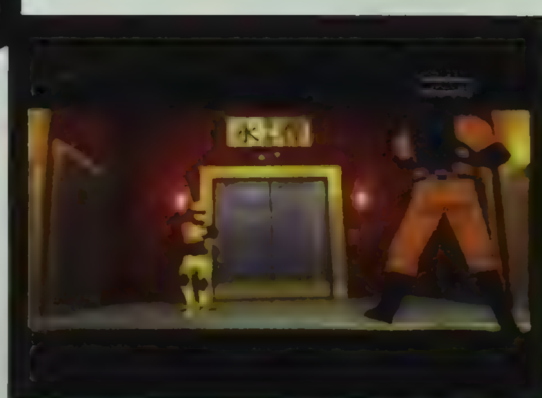




DNA-MATCHNING
Den enkla regel du måste ha i åtanke inför den här lilla utmaningen, är att komma ihåg det färgkodsystem som Rain såg tidigare vid DNA-videon. Låter det krångligt? Nej då: röd passar med gul och blå passar ihop med grön. Om det fortfarande verkar svårt, så kan du numrera bitarna på nedre raden 1-12 från vänster till höger och använda vår "fuskguide":
Skärm 1: 1 (roterad), 7, 10, 9 (roterad.
Skärm 2: 8, 3, 7 (roterad), 4.
Skärm 3: 6, 12, 2, 12.



BOSSEN I SKYDDSDRÄKT
Rain har inget vidare kraftfullt vapen här, bara sin Plasma Wrist, och detta betyder att hon måste dansa can can om hon ska klara sig undan med livet i behåll. Bossen har nämligen ett något bättre vapen, ett maskingevär. Efter ett tag byter bossen till att avfyra raketer och ju närmare honom Rain befinner sig, desto svårare får han att träffa. Håll bara Rain borta från hörnen, för då blir hon inträngd och kommer med största sannolikhet att förolyckas.



Kejsarens grav

MYNTEN I GRAVKAMMAREN
Inuti kammaren finns en liten vägg med en panel med fem olika former inkarvade. Om du aktiverar dessa fem så kommer du att hitta några dörrar som finns i katakombområdet.
Måne och sol: Spring in i det runda rummet och gå nerför stegen för att träffa spöket som finns där. Aktivera nu Mån- och Solmynten. Spring sedan tillbaka till ingången och klättra uppför stegen igen.
Fjäril och Måne: Tryck på dessa mynt för att öppna en annan dörr i närheten av ingången till kammaren.
Fjäril, Lilja och Måne: Aktivera dessa mynt för att öppna dörren till Terracotta room. När du väl kommit in, så måste du rulla undan för missilerna som kommer farande mot dig och sedan vänta på att hårkorsen dyker upp innan du skjuter sönder bilderna.
Sol, Fjäril, Måne, Lilja och Tjur: Dessa tillsammans kommer att låsa upp kammaren och nu börjar en fight mot Deke.

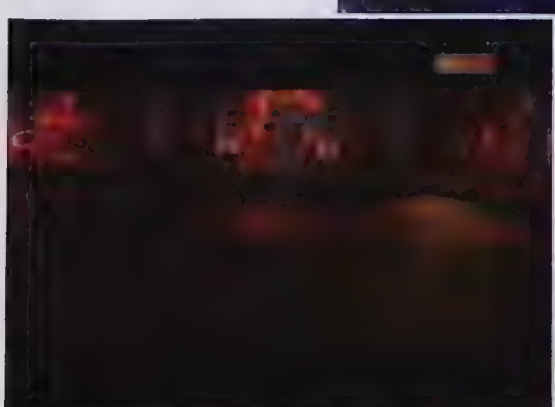





SPÖKLIKA MÖTEN
Du kommer att stöta på tre olika typer här i templet. Ingen av dessa tre är särskilt farliga, men det kan bli klurigt att klara av dem ändå...
Hang Man
Efter att du har bytt guldet mot en nyckel med den gamle mannen så ska du gå ner till sovrummet och använda spegeln som finns på sängen för att övervinna spöket.
Remains Of The Day
Ta ett snack med det gamla paret utanför innan du går i i rummet och drar för gardinerna. Dag blir plötsligt natt och du ska följa med spöket till källan och plocka ihop resterna av det som en gång fanns där och ta med det till det gamla paret och sedan dra undan gardinerna igen.
Blind Justice
Efter att ha hämtat krukan från ett av hörnen i rummet, så kommer en spectre att dyka upp och be dig om hjälp. Slå på trumman för att samla ihop gänget och knyt sedan bandage för statyernas ögon och spring sedan tillbaka till den förlorade själen. Detta låter förmodligen konstigt värre om man inte har sett spelet, men vi lovar, allt förklarar sig i sinom tid.

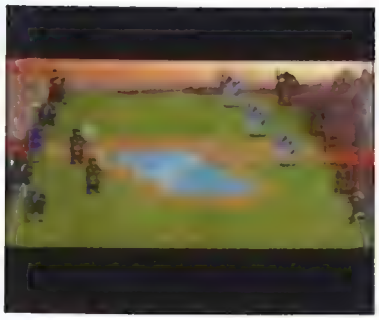


BOSS NUMMER 3: DEKE
Till en början så kommer du bara att få skydda dig bäst du kan mot monstrets vapenattacker. Rulla åt sidorna för bästa skyddseffekt. När han sedan förvandlas till Deke så är det dags för dig att ge tillbaka med hans egen medicin. Vänta tills du ser hårkorset dyka upp, och fortsätt sedan din krigsdans.

Utmaningarna

BRÄDSPELEN
Det här krigsspelet hittar du i det vänstra av Hanas två fönster. Du vinner på att använda de stora, inte alltför rörliga styrkorna när du ska möta motståndarna precis när spelet tar sin början. Behåll dock en liten skra krigare längre bak på slagfältet, i närheten av flaggan så att du kan hindra det andra lagets mer mobila infanteri.





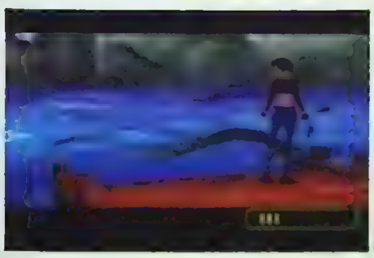
FYRA I RAD?
Skjut det grå blocket till vänster om det gröna och sedan nedåt så får du det ur vägen. Det gröna blocket puttar du sedan så att det ligger intill det gula och det tillsammans med det bruna blocket ska till in i den röda rutan. Skjut undan det röda blocket och sedan ner och mot det ljusblå blocket och skjut sedan undan blocket till vänster (det som ligger ovanför). De röda och de gröna ska sedan ner i behållaren nedanför. Flytta det ljusblå blocket upp och till vänster. Det gula blocket ska upp och till höger. Nu kan du skjuta det vidare ner i behållaren. Det orange ska höger och ner. Det mörkblå blocket skjuter du framåt och det block som det vilade på tidigare flyttar då automatiskt på sig. Det ljusblå ska flyttas ner ett steg och flyttar då på blocket under sig. Det lila blocket skjuts intill det ljusblå och nu kan du flytta på de sista blocken, och vips, så var pusslet färdigt!



GLADIATORER
Både Hana och Glas måste utföra denna uppgift för att slutföra sina utmaningar. Båda börjar med en liten springtur på tid förbi en eldfälla och bort från ett stenmonster. Inget av dessa hinder är särskilt krångligt. Den kollapsande labyrinten, däremot, kan bli ett problem. Håll dig till höger och spring för livet.



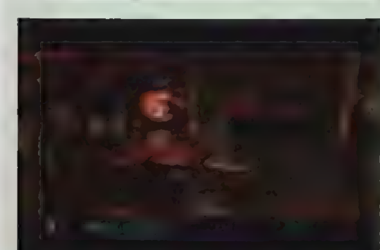
Penglai Shan



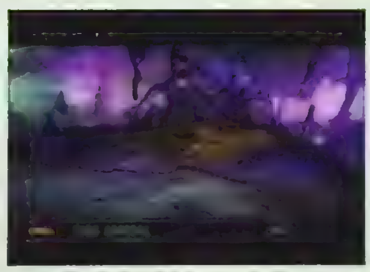
VATTENKRISTALL
Efter att ha byggt bron till templet så ska du teleportera dig till Fire area och ta Empty Gourd. Nu måste du ta dig till Earth area och använda dig av skyffeln för att få Rock Salt i Water area. Detta kan du sedan använda mot sjömonstren i hamnen.



GULDKRISTALL
Fyll Gourd med vatten och använd i Gold area där du kan göra en liten stig med hjälp av kristallen. Börja inte gå på stigen så länge den skimrar, utan vänta tills vissa områden blir upplysta då du kan ta goblet.



ELDKRISTALL
I den stora trädgården så ska du använda vattenhjulet innan du fyller goblet i Water area. Drick vattnet i Fire zone och gå sedan in i flammorna för att ta eldkristallen (Fire chrystal). Smält ner den nu tomma goblet i furnace och använd den sedan för att laga spaden.





MÄNSKLIG GRÄVMASKIN
Gräv ett nytt hål i Earth area. Lägg ner kristallerna i hålet och använd Gourd för att hålla vatten på dem. Ta med diamanten upp till templet.



GLAS FÅR DET HETT OM ÖRONEN
Efter att ha övervunnit robotarna med din EMP så ska du gå mellan fläktarna. Den i mitten kommer att stanna. Glas blir nu tvungen att gå över det elektriska golvet. Den enda lösningen här, är att springa till de små trälådorna och metallplattformarna som finns runt rummet så snart du får en chans.

PAGODAGOLVET

Det finns åtta punkter på golvet i templet som Hana måste gå på innan hon flyr in i kammaren. Dessvärre blir Hanas öde kortare än kortast om hon gör ett felsteg eftersom var och en av dessa punkter omringas av livsfarliga rutor. Använd vårt diagram som du ser här för att hitta den säkraste vägen.

S= säker
X= farlig
1-8 är den ordning du ska gå



			MÅL				
3	X	X	S	8	X	X	X
S	X	X	S	S	4	X	X
S	2	S	S	X	X	X	7
6	X	X	S	X	S	S	S
X	X	X	1	S	S	5	X
			START				

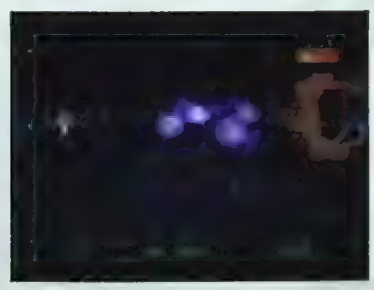


BLUFFSYRRAN

Skjut "Rain" som står till vänster och det är nu dags att en gång för alla ta itu med familjeproblemen. Hemligheten här, är att anpassa sina vapen till bossens färg. När bossen är blå, så föreslår vi att du använder Tazer. När bossen sedan blir rödbrun till färgen, så är eldkastaren ett bättre val. En grönfärgad boss kräver Sonic Boom.

När Mist väl ligger på golvet så ska du snabbt som ögat använda Blood Sample/Dark Cypher för att göra slut på henne. Om du inte hinner göra detta i tid, så reser hon på sig och kampen fortsätter.







FUSKKODER

När du har klarat spelet för första gången så ska du spara det i den särskilda filen som du förmodligen redan har skapat i spelet. På den andra skärmen på akvedukt-banorna så finns det ett tangentbord där du ska skriva in följande:

Obegränsat med ammunition	61166
Stora huvuden	10397
Alla vapen	11692



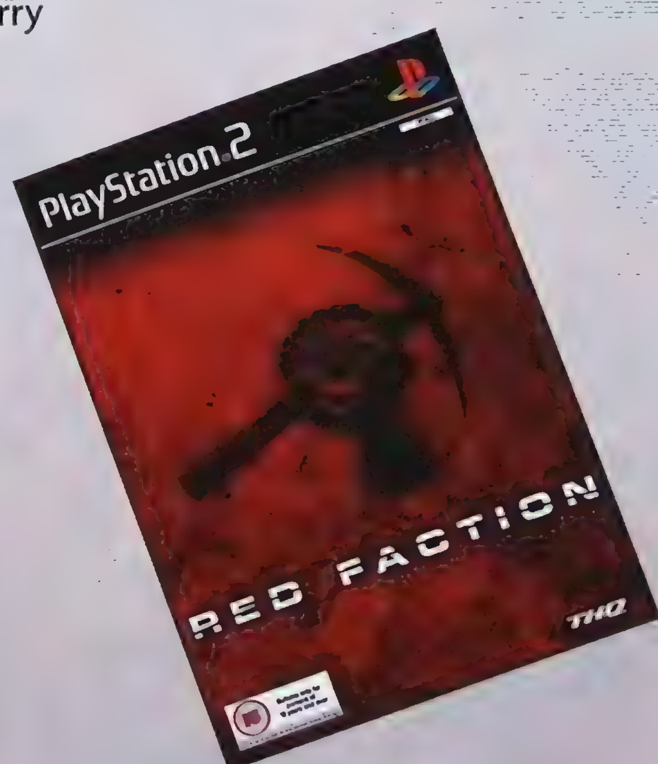
VINN

RED FACTION

Har du inte, trots våra lovord i förra numret, gått och köpt *Red Faction* än? Vi förstår om ni har spenderat pengarna på glass i sommarvärmen och ger er därför chansen att vinna ett rykande hett exemplar av denna niopoängare.

1-3:E PRIS:
PlayStation2-spelet *Red faction.*

Här är den inledande frågan:
Vad heter huvudpersonen i *Red Faction?*
1. Parker
2. Posey
3. Perry



GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på **0939-117 11 11** (4:55 kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 10/2001. Priserna sänds ut till respektive vinnare i oktober. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

SAMTALET KOSTAR 4:55 KR/MINUT.
KOPPLA, BOX 4458, 203 15 MALMÖ, TEL 040-640 10 91 (EJ TÄVLINGSTELEFON)


Missa inte några av Sveriges
största
nyhetsbrev!
NYHET!
uppsnappat.
www.uppsnappat.se/bytjobb
MAILGAMER
Sveriges största
nyhetsbrev för Gamers
www.mailgamer.se
SP
SUPERPLAY.NET
Sveriges största
nyhetsbrev om konsolspel
www.superplay.net
uppsnappat.se
Sveriges största IT-Nyhetsbrev
www.uppsnappat.se
uppsnappat.bytjobb
www.uppsnappat.se/bytjobb

EURO DEMO 73



Succétävlingen fortsätter. Vi har laddat upp med ännu fler spel som du har chans att vinna om du bara gör rätt för dig i våra kniviga utmaningar.

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN
ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PSone eller PlayStation2.

FEL PÅ SKIVAN?
Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert, beskriv vilka problem du har och skicka den till oss. Uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, 112 85 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".
OBS! Tänk på att vi inte lagerhåller gamla skivor, så skicka tillbaka din trasiga skiva OMEDELBART!

PSM-MÄSTERSKAPEN

ÄR DU SÅ HET SPELARE SOM DU TROR? STOPPA IN SKIVAN OCH UPP TILL BEVIS!



Det finns väl inget spel som kan mäta sig med *ISS Pro Evolution 2*, och därför ger vi er här chansen att lägga några schyssta mål i vår spelbara demo som finns på månadens CD. Om du mot all förmodan skulle tröttna på det så är det bara att ge sig vidare till BMX-cyklarnas värld där du lattja runt med de coola tvåhjulingarna i Mat *Hoffman's Pro BMX*. Låter inte den här månadens CD som den bästa på länge? Vi har en hel del mer att bjuda på förutom det vi redan nämnt, så det är bara att låta din PlayStation sluka skivan och köra igång.

VAD ÄR NU DETTA?

Svenska PlayStation-Magasinet ger dig chansen att vinna spel och samtidigt visa Sverige vilken konsolkung du är. Klara av vår utmaning och du har chansen att bli omnämd som toppspelare i tidningen!

SÅ GÅR DET TILL

Vi ger er läsare ett gäng utmaningar, och er uppgift blir att klara dessa och skicka oss bevis på att ni verkligen har klarat tävlingsmomenten. Vinnaren får ett PSone-spel och självklart, ära och berömmelse i tidningen.

REGLERNA

Reglerna är simpla som attan: utmaningen måste såklart vara avklarad, mer information finns på efterföljande sidor. Man måste också dokumentera sina lyckade bedrifter med antingen fotografi eller video. Det är helt OK att klara mer än en utmaning, men var då noga med att fylla i formuläret rätt när du skickar in det.

FOTOBEVIS

Rikta din kamera mot TV-skärmen och ta en tydlig bild där man ser hela skärmen. Oftast blir bilden bäst om du STÄNGER AV KAMERANS BLIXT, och drar för gardinen eller drar ner persiennen i rummet du befinner dig i. Ett annat bra tips är också att du använder dig av en snabb film, till exempel 200 eller 400 ASA.

VIDEOBEVIS

1. Ta kabeln som går mellan din TV och din PSone, och koppla in kabeln som vanligtvis går från TV:n in i din video.
2. Se till att din video är kopplad till TV:n. Detta kan du testa genom att sätta i en videokassett och spela upp den.
3. Sätt på din PSone.
4. Leta efter din PSone-kanal på videon och spara den inställningen.
5. Sätt igång att spela och klara av vald utmaning.
6. När resultatskärmen visas sätter du i ett videoband i videon och trycker på inspelning (spela in cirka 10 sekunder).
7. Repetera steg 5 och 6 för de övriga utmaningar som du vill spela in och skicka till oss.
8. Spola tillbaka videobandet till början. Detta är MYCKET viktigt!

ANMÄLNINGSKUPONG

Jag är en riktig toppspelare och jag vill delta i PSM-mästerskapen.
Jag har spelat följande demon och har klarat av utmaningen:

- ☐ F1 '99
- ☐ WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER
- ☐ TOY STORY RACER
- ☐ MAT HOFFMAN'S PRO BMX
- ☐ LEGO ISLAND 2
- ☐ SPEED FREAKS
- ☐ ISS PRO EVOLUTION 2

NAMN ____________________
ADRESS ____________________
____
____
____

JAG HAR BIFOGAT ☐ VIDEO ☐ FOTO

*Skicka denna kupong tillsammans med ditt foto- eller videobevis till **Svenska PlayStation-Magasinet, 112 85 Stockholm**. Märk kuvertet **"PSM-Mästerskapen"**. Om du inte vill klippa i tidningen så kan du skicka en fotostatkopia av kupongen. Sista anmälningsdag är 13 september 2001. Skicka ett frankerat kuvert med din adress om du vill ha din kassett eller ditt foto i retur. Vinnarna publiceras i nummer 47.*

MANGLA!



Ett gott försvar, och halva matchen är vunnen.

ATTACKERA!



Försök att få med dig bollen så långt som möjligt och ge dig sedan in i målområdet, men akta dig för försvararna.

SKJUT!



Använd dig av konstens alla regler för att lägga in ett schysst mål som får publiken att jubla.

"Ett magnifikt spel som alla borde prova, oavsett ålder och kön"

ISS Pro Evolution 2

FAKTA GENRE **FOTBOLL** • UTE NU • UTGIVARE **KONAMI** • BETYG **10/10, PSM 41** • FULLVERSIONEN ÄR **FULLMATAD MED FOTBOLLSUNDERHÅLLNING SOM LÄR HÅLLA DIG SYSSELSATT LÄNGE**

ETT UNDERBART SPEL

Vi på PSM kan inte nog uttrycka våra varma känslor för det här spelet. Det bästa med spelet är att det är så pass lättfattligt så att vem som helst kan börja spela det utan att man behöver ha gillat eller spelat fotbollsspel tidigare. Det är realistiskt till tusen och man får otroligt mycket för pengarna om vi säger så.

I vår demoversion av spelet så får du välja mellan sex olika internationella fotbollslag och du får spela fyrtiofemminutersmatcher med vart och ett av dessa lag (!). Om du vill spela mot en kompis så går det alldeles utmärkt, ju fler desto roligare, eller hur? Det är ingen idé att du försöker värja dig längre, för det här spelet är en riktig hit. Prova, så får du se! ●



När du har fått in en boll i mål så kan du kolla på reprisen och bara njuta. Använd dig av L1 och R1 för att ändra kameravinkel.







Om du har en yttepytteliten öppning när du ska lägga en straff, så kan du använda dig av styrkorset för att skruva bollen mellan det andra lagets försvarare. Lycka till!

KONTROLLER

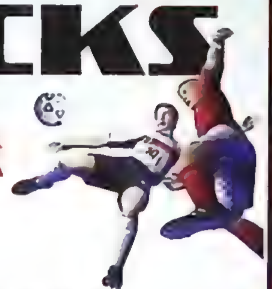
ANFALLSKONTROLL

- Skjut
- Kort passning
- Lobba bollen
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- Direktpass
- [illegible]
- [illegible]
- Chipp-pass

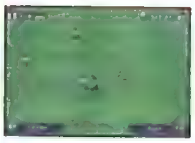
DEFENSIV KONTROLL

- Tackla
- [illegible]
- [illegible]

TIPS & TRICKS



GÅR DET DÅLIGT? HÄR FÅR DU EN DEL TIPS PÅ HUR DU KAN BLI MÄSTARE PÅ PLANEN



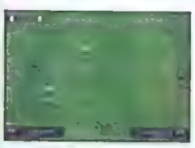
BRITTERNAS FÖRSVAR
Martin Keown är kanske inte den bästa försvararen om man väljer att spela med det brittiska laget, så ett hett tips är att byta ut honom mot antingen Tony Adams eller en av Nevillebroderna.



SUPERSVENNARNA
Varför sitter Henke Larsson bara som reserv? Nej ni, han får allt hoppa in som mittfältare tillsammans med Mjällby, för vi vet ju vilket superpar de är.



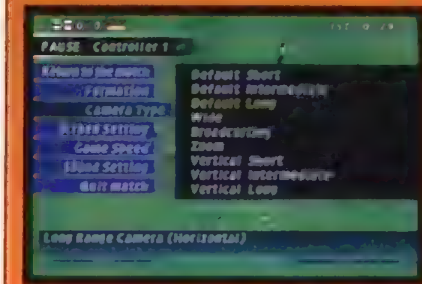
HETA ITALIENARE
Del Piero är en underbar mittfältare, men han fungerar också utmärkt som reserv om Totti inte har en bra dag. Tryck [SELECT] i spelet för att byta spelare.



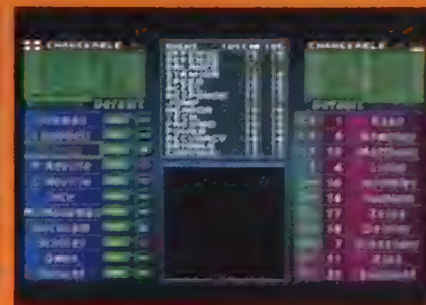
SNOBBIGA FRANSOSER
Fransmännen är inte kända för att vara särskilt offensiva, och därför kan du hjälpa upp det genom att till exempel låta Trezeguet och Anelka jobba tillsammans.

Håll koll på detaljerna

Hur du får bollen i rullning



I settings-menyn kan du gå in och skräddarsy till exempel kameravinklar och hastighet. Vårt tips är att du använder en långdistanskamera för bättre översyn och det kan också vara bra att speeda upp hastigheten en aning. För att komma till den här menyn så trycker du [START] i spelet.



Innan en match börjar så kan du gå till Formation option. Välj Member Change och nu kan du göra vilka ändringar du vill. Kolla spelarna med hjälp av [L2].



Spelarnas positioner är som bekant mycket viktiga i en fotbollsmatch, och det är upp till dig att trixa och fixa så att allt faller dig i smaken.





Det är självfallet roligast att spela när man får göra några mål, och det enda vi kan säga att är att jobba med ◎ för att få in bollen i kassen.

TIPS

BLOCKA! Om du mot all förmodan råkar missa bollen och det andra laget ger sig mot ditt lags mål, så kan du trycka △ för att få ut din målvakt så att han stoppar motståndarlagets attack.

UTMANINGEN

Visa vad du går för!



Sätt igång och utmana hela PlayStation-Sverige genom att sätta så många mål du bara kan.

UTMANINGEN
Tror du att du är rätt person att bekämpa killar som till exempel Oliver Kahn och Barthez? Visa vad du går för med vilket som helst av de sex lag som finns i vår demo och försök sedan att få in så många mål som möjligt. Du får spela med vilket lag du vill och på vilken svårighetsgrad du vill.

BEVISET
Vi vill att du skickar ett foto på skärmen i halvtid där vi kan se hur många mål du har lyckats göra. Kolla in hur du gör detta på sidan 73.

PRISET
Ett exemplar av *ISS Pro Evolution 2*.

VINNARE

Här är de lyckliga vinnarna i förra numrets PSM-mästerskap.

Metal Gear Solid
Jennifer Johansson

Soul Reaver
Magnus Lindberg

Pipe Mania
Erik Joelsson

WWF Smackdown
Magnus Olsson

TRADITION

LUFTIGT!



När du flyger genom luften efter att ha tagit sats på rampen, så ska du hålla inne ◎ och använda styrkorset för att göra trick som heter duga.

SNURRIGT!



Hoppa från en ramp eller liknande med ⊗ och håll sedan inne ⊞ och lattja runt med styrkorset så får du snart fram en massa coola trick.

GRINDA!



Använd dig av allt du ser för att göra de häftigaste och galnaste grejerna. Styrkorset och Ⓐ hjälper dig på vägen.

"En vild åktur väntar i *Mat Hoffman´s Pro BMX*"

Mat Hoffman's Pro BMX

FAKTA GENRE **EXTREMSPORT** • UTE **NU** • UTGIVARE **ACTIVISION** • BETYG **9/10, PSM 44** • FULLVERSIONEN INNEHÅLLER **75 000+ GRINDS, GRAFFITI-MODE OCH BANEDITOR**

DITT LIVS ÅKTUR

Vi är mycket stolta över att få publicera den här demon på vår CD-skiva, och vi hoppas att alla kan få ut något av det. Det handlar till stor del om att du ska åka omkring på banorna och utföra en massa kluriga trick. Du vinner på att hålla koll på mätaren högst upp i vänstra hörnet, för i samma takt som mätaren går upp så kan du utföra svårare och farligare trick, och de tricken är ju de som ger de högsta poängen, och det är precis vad vi vill ha. Det du ser i vår demo är förhoppningsvis imponerande nog, men då ska vi ändå lagga till att fullversionen av spelet innehåller en hel del mer att bita i, så se detta som en liten försmak av vad som komma skall om du sedan köper spelet. ●





Demon är en exakt avbild av Hoffman Bikes lagerlokal som återfinns i Oklahoma City.



Mat Hoffman är alla rampers kung, och det bevisar han i sitt eget spel.

KONTROLLER

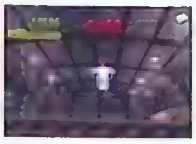
↓←→↑	Styr åkaren	→+⊞	Nothing
⊗	Bunny Hop	⊞+↘	Rocket queen
△	Grinda	↓+⊞	Backflip
⊞	Snurra	↙,⊞	Rocket air
◎	Air	←+⊞	[illegible]
START	Pausa	↖,⊞	Front peg grab
△, [illegible]	Sväng i luften		
Håll ⊗	Accelerera (Hoppa upp för att göra ett Bunny Hop)	**AIR**	
⊗+↑	Hoppa framåt för att komma av en ramp eller en half pipe	↑+◎	Pendulum
		↗,◎	Indian air
		→+◎	Can can
		↘,◎	Double tail whip
		↓+◎	Two footed can can
SPINS		↙,◎	Tail whip
↑+⊞	No hander	←+◎	X-e
↗,⊞	No footer	↖,◎	Superman

TIPS & TRICKS

OM DU FASTNAR I DEMON SÅ ÄR DET HÄR DU FÅR HJÄLP ATT TA DIG VIDARE. FÖRSÖK ATT KLARA BIFFEN SJÄLV INNAN DU "FUSKAR" HÄR



HIP HOP
Hoppa över "fun box" på mitten av banan och vips, så har du 500 bonuspoäng.



FRÅN DET ENA TILL DET ANDRA
Hoppa från half-pipen till poolen eller från the pool till half-pipen så får du en schysst 750-poängsbonus.



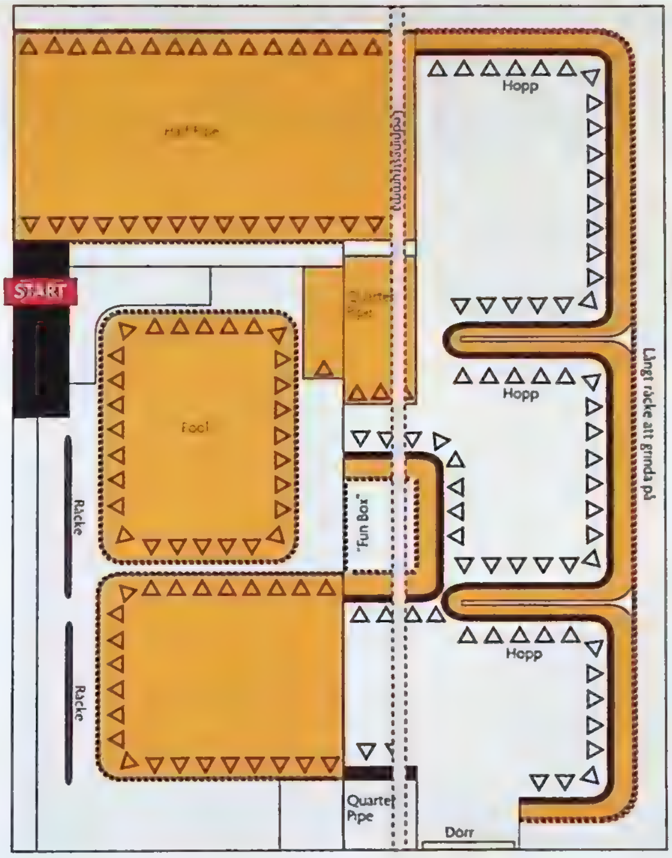
TOPPHOPP
Det finns en ledningstrumma som sträcker sig från den högra till den vänstra väggen. Om du kan hoppa över den så får du hela 1500 bonuspoäng. Inte illa!



KAMIKAZE!
Om du lyckas hoppa över hela poolen, så har du gjort dig välförtjänt av 2000 bonuspoäng, för det är precis vad du får.



JÄTTESKUTT!
När du har hittat den hemliga utomhusbanan (se Tips) så kan du få 2000 bonuspoäng om du klarar av att hoppa över det enorma gapet mellan de två mittenhoppen.





GRIND!
Grinda över hela räcket som finns längsmed den övre väggen så får du fantastiska 6000 bonuspoäng. Vassego!

TIPS

UTMANINGEN — Visa vad du går för!



UTMANINGEN
Enkelt som tusan: vid slutet av tvåminutersdemon så får du se hur mycket poäng du har lyckats få ihop på ditt bästa kombinationstrick. Vi vill att du skickar in dina poäng till oss, så får vi se hur långt de räcker.

BEVISET
Ett fotografi av skärmen när den visar dina poäng från dina schyssta kombinationstrick. Mycket viktigt att bilden är skarp, så att vi kan utläsa vad som står där. Detaljer hittar du på sidan 73.

PRISET
Ett exemplar av *Mat Hoffman's Pro BMX.*

“Våra plastiga vänner är tillbaka och de bjuder in dig till en tuff utmaning”

Toy Story Racer

FAKTA GENRE **RACING** • UTE NU • UTGIVARE **ACTIVISION** • BETYG **8/10, PSM 42** • FULLVERSIONEN INNEHÅLLER **10 KARAKTÄRER, 150 UTMANINGAR OCH 20 BANOR**

MINIMÄNNENS MOTORFEST

Måhända att vi på PSM är en aning barnsliga, men vi gillar verkligen det här spelet. Låt gå för att det är en barnfilm som har blivit spel, men det är inget dåligt spel vill vi lova. Grafiken är fantastisk, och när man väl har börjat så är det riktigt svårt att sluta. I vår heta demo kan du, ensam eller med en vän, ta dig an fyra olika utmaningar som alla är lika spännande. Woody tar dig med på en rafflande tur runt huset i rasande fart, och RC ger dig en survival-utmaning. Bo Beep befinner sig istället inuti huset och Buzz ger sig på de andra leksakerna i ett arkadliknande race. Mycket nöje!

KONTROLLER

Accelerera
Bromsa
Avfyra vapen





Den söta lilla fåraherdetjejen måste försöka undslippa de andra karaktärernas attacker och vinna loppet för att klara sin utmaning.





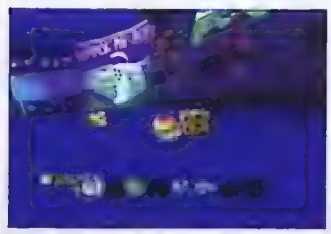
Du måste ha ett skarpt öga och flinka fingrar för att lyckas knecka alla de andra i Buzz utmaning. Kom ihåg L1 eller L2.

TIPS & TRICKS

INTE KIKA INTE HÄR I ONÖDAN...

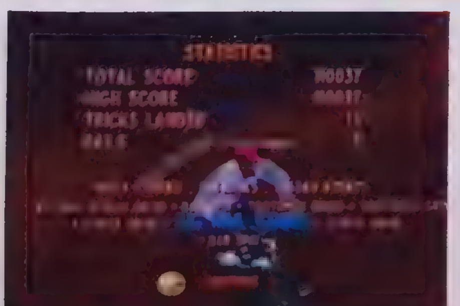


ÖKA FARTEN
Leta efter turbos som ligger utspridda på banorna så får du dig en rejäl skjuts framåt.



BOMBER OCH GRANATER
I de färgade kuberna så hittar du vapen och du använder L1 för att använda dem.

UTMANINGEN — Visa vad du går för!



UTMANINGEN
Se till att vinna Woodys race inne i huset, men se upp för alla som inget hellre vill än att förstöra dina smidda planer. Bäst resultat vinner.

BEVISET
Skicka in ett foto som visar hur Woody går över mållinjen som en vinnare.

PRISET
Ett exemplar av *Toy Story Race.*

"Bränn bensin och kvadda de andras åk i detta vilda spel"

Speed Freaks

FAKTA GENRE RACING • UTE NU • UTGIVARE SONY • BETYG 9/10, PSM 21

HÖGOKTANIG GO-KARTACTION

Alla dagar är bra racingdagar, och på Shipwreck Shore får du under fyra varv göra ditt allra yttersta för att bevisa att det är du som är kung på banan.

Välj mellan Tabatha och Tempest och kör så det ryker i samma sekund som den gröna flaggan visar att det är dags att börja tävla. I fullversionen av spelet hittar du 24 olika utmaningar och alla banorna är kluriga till tusen och hårnålskurvorna är många och snäva som aldrig förr. Tryck L1 eller R1 när du närmar dig en tajt kurva, för annars hamnar du i gräset och halkar därmed efter. En annan sak som du måste tänka på om du vill komma någon vart i spelet är att plocka på dig så många vapen och turboprylar som möjligt. Vi lovar att det lönar sig.

KONTROLLER

⊗	Accelerera
○	Bromsa
△	Ändra vy
L1	Powerslide
L2	Boost
R1	Powerslide
R2	Avfyra vapen

TIPS & TRICKS

KLARAR DU INTE TIDSPRESSEN? LÅT OSS HJÄLPA DIG PÅ TRAVEN



Detta är en liten, men mycket användbar genväg som vinner några sekunder åt dig när du ligger risigt till tidsmässigt. Efter att du har kommit förbi den näst sista kurvan på banan så ser du ett piratskepp som sticker upp i luften. Kör upp och över det, och sikta på att hamna vänster om den stora masten och sedan ner på asfalten igen.

UTMANINGEN

Visa vad du går för!



Här gäller det att trampa gasen i botten och inte vara någon fegis.

UTMANINGEN
Allt du behöver göra är att vinna loppet med den snabbast möjliga tiden. Lättare sagt än gjort, vi vet, men det är kul!

BEVISET
Skicka in en video som visar din färd genom banan. Hitta detaljer om hur du gör på sidan 73.

PRISET
Ett exemplar av Speed Freaks

"På med västen och se till att sätt stöten"

World Championship Snooker

FAKTA GENRE SNOOKER • UTE NU • UTGIVARE SONY • BETYG 8/10, PSM 30

SÄTT BOLLARNA PÅ PLATS

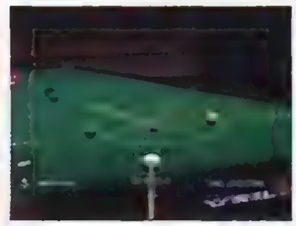
Detta är en femminutersdemo av *World Championship Snooker* som visar precis vad du har att vänta av fullversionen av spelet. Precis som i liknande spel så går det inte alltför snabbt, du blir förmodligen riktigt irriterad när en stöt inte går som förväntat, och du blir antagligen ännu gladare när du får som du vill efter en välplanerad stöt. Det hela går i stort sett ut på att du ska få ihop så många poäng som möjligt innan tiden går ut. För att sikta, tryck ⊗, ställ in hur hårt du vill stöta genom att trycka antingen ↓ eller ↑. Svårare än så behöver det inte vara.

KONTROLLER

⊗	Ladda en stöt
○	Rikta kön (↑ ↓ hjälper dig att justera vinkeln)
△	Översiktsvy
□	Accelerera stöten
↑↓←→ ○	Skruv
←→	Rotera kön
↑↓	Ändra vy
START	Pausa spelet/justera inställningarna
SELECT	Välj boll
R1	Håll inne för finjustering
↑↓←→ L1	Flytta bollen

TIPS & TRICKS

TIPS FÖR DEN SOM FASTNAT

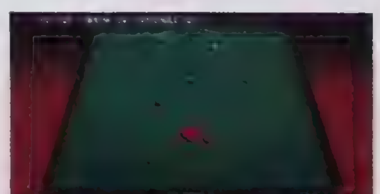


KOLL PÅ BOLL
Om det inte går bra från början, så är det lika bra att sluta och börja om. Demon har en tajt tidsmarginal, så du måste se till att din "runda" blir bra från början tills dess att klockan stannar och tiden är ute. Att försöka hålla stötbollen runt den svarta, och på så sätt få i de gula och bruna är inget att satsa på i denna demo.

UTMANINGEN

Visa vad du går för!

UTMANINGEN
Få ihop så många poäng som du bara kan innan tiden går ut. Du har fem minuter på dig att bemästra kön och fem minuter kan låta som en lång tid, men när det väl kommer till kritan så går det svindlande fort.



Se de där biljardbollarna vad de tål!

BEVISET
Ta en bild på resultatskärmen och skicka in den till oss. Se till att bilden är skarp nog.

PRISET
En fullversion av spelet.

"Vi hittar både djupa vatten och skräckinjagande mumier i *Lego Island 2*"

Lego Island 2

FAKTA GENRE ACTIONÄVENTYR • UTE NU • UTGIVARE LEGO MEDIA • BETYG 7/10, PSM 43

VI TRÖTTNAR ALDRIG PÅ LEGO

Vi hälsar alla hjärtligt välkomna till *Lego Island 2*, ett färgglatt äventyr för legofans i alla åldrar. Över fyra banor sträcker sig detta äventyr som inte liknar något annat vi tidigare sett.

Här, i vår demo, befinner vi oss i Peppers hus. Pepper är spelets hjälte som arbetar som pizzabud av den lite ovanligare sorten om man säger så, eller vad sägs om att få åka runt på sin skateboard och leverera pizzor? Leta upp datorn och tryck ⊗ för att slå på den och vips, så får du tillgång till två olika minispel. Ett av spelen heter Matching Mummies, och det går ut på att du ska knacka på kistor och matcha olika symboler som dyker upp för att med hjälp av dessa kunna öppna en dörr. Brick Dive, heter det andra spelet, och här handlar det om att dyka efter bricks nere på havets botten. Kan låta simpelt, men akta så att inte syret tar slut, för då är det kört. Akta dig också för tentaklerna som sträcker sig efter dig nere i djupet... ●

KONTROLLER

MATCHING MUMMIES

⊗ Knacka på kistlock (öppna kistan)

BRICK DIVE

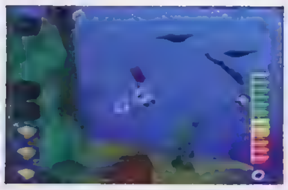
⊗ Simma framåt
● Simma bakåt

TIPS & TRICKS

DIN HJÄLP I NÖDEN



KNACKELIKNACK
Rör vid en Sarcophagus ⊗ för att få se en symbol som du sedan passar ihop med en annan.



BLUBB
Ta en brick i taget i det här minispelet, annars blir det minst sagt pressat.

UTMANINGEN

Visa vad du går för!

●UTMANINGEN

Om du lyckas ta dig igenom minispelen så får du en slutpoäng när du är färdig. Skaffa dig så höga poäng som möjligt i båda minispelen och med lite addition så får vi fram en totalsumma som du kan tävla med.

●BEVISET

Ett foto av var och en av poänglistorna som kommer i slutet av varje spel. Fotot måste vara skarpt.



●PRISET

Ett exemplar av *Lego Island 2*.

"Vi ger er en liten bit av ett av våra favoritspel i racinggenren..."

F1 '99

FAKTA GENRE RACING • UTE NU • UTGIVARE SONY • BETYG 8/10, PSM 23

FLOTT FORMEL 1

Alla har väl i alla fall någon gång i livet funderat på hur det skulle vara att sitta i en sådan där liten bil och bränna däck runt en cool bana i något fjärran land? Nå, vi vet att vi på PSM har gjort det i alla fall, många gånger. Vi är därför glada över att få låta våra läsare ta del av en liten bit spelhistoria genom att få tävla om ära och berömmelse i British Grand Perix på Silverstone-banan.

Här räcker det inte med att gasa sig blå om tummen genom att hamra på ⊗, nej, man måste använda bromsen ganska flitigt också, för annars går det, som man kanske kan räkna ut alldeles själv, riktigt illa. Sätt dig bakom ratten i en het Ferrarri och börja öva, för vi vet att det finns en hel del skickliga racerförare ute i vårt avlånga land. Lycka till! ●

KONTROLLER

↙↓ Svang
⊗ Accelerera
● Bromsa
● Backa
■ Andra vy

TIPS & TRICKS

LITE HJÄLP PÅ TRAVEN KANSKE?



TA KURVAN
Det kommer en del kluriga kurvor på banan i vår demo, och det är ingen idé att hetsa igenom dessa, för då får man käka gräs. Nej, ta det istället lugnt, och bromsa in i god tid före en skarp kurva, för att sedan gasa upp igen när du är halvvägs igenom. Du kan också välja att få lite bättre översyn på banan om du går in i inställningsmenyn från spelet.

UTMANINGEN

Visa vad du går för!

●UTMANINGEN

Visa oss hur fort just du kan köra genom banan. Snabbast vinner.

●BEVISET

Vi vill ha fotobevis på hur fort du klarade banan. Se sida 73 för detaljer om hur du gör.



●PRISET

Ett exemplar av *F1 '99*.

GAMLA NUMMER

Passa på att komplettera din samling!

PSM 1, 2, 3, 4 & 5 – SLUTSÅLDA !

PSM 6 • På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World

PSM 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 & 20 – SLUTSÅLDA!

PSM 21 • På skivan: Speed Freaks, UmJammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk´s Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, This is Football, Tekken 3, Decaying Orbit, Tanx

PSM 22 • På skivan: Wipeout 3, No Fear Downhill Mountainbiking, UmJammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers, Final Fantasy VIII, F1 '99, Mission: Impossible, 40 Winks, LMA Manager, This is Football

PSM 23, 24, 25 & 26 – SLUTSÅLDA!

PSM 27 • På skivan: Music 2000, Action Man: Mission Xtreme, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One: Harrier Attack, Colony Wars: Red Sun, Micro Maniacs, Team Buddies, Gran Turismo 2, YVJ

PSM 28 • På skivan: Le Mans 24 Hours, Rollcage Stage II, Space Debris, Colony Wars: Red Sun, Demolition Racer, Cool Boarders 4, MediEvil 2, Ghoul Panic, Grandia

PSM 29 • På skivan: Micro Maniacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey, Renegade Racers, Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smackdown, Colony Wars: Red Sun, N-GEN Racing

PSM 30 • På skivan: UEFA Champions League, Everybody´s Golf 2, MediEvil 2, Urban Chaos, WWF Smackdown, WTC World Touring Cars, Colin McRaey Rally 2.0, Muppet Race Mania, Spider-Man, Star Ixiom

PSM 31 • På skivan: Tony Hawk's 2, Euro 2000, Muppet Racemania, World Championship Snooker, Star Ixiom, In Cold Blood, Hogs Of War, Star Ocean: the Second Story, Silent Bomber, Vampire Hunter D

PSM 32 – SLUTSÅLD!

PSM 33 • På skivan: Vib Ribbon, Silent Bomber, Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasion, Moho, Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point, Titan A.E.

PSM 34, 35 & 36 – SLUTSÅLDA!

PSM 37 • På skivan: Crash Bash, Spyro: Year Of The Dragon, Mike Tyson Boxing, Toca World Touring Cars, Jungle Book Groove Party, This Is Football 2, The World Is Not Enough, Muppet Monster Adventure, Koudelka, Mat Hoffman's Pro BMX, Monster Rancher

PSM 38 • På skivan: UEFA Champions League Season 2000/2001, MTV Sports Pure Ride, Who Wants to be a Millionaire?, Alex Ferguson's Player Manager 2001, The Mummy, WWF Smackdown 2, Smurf 3-2-1, Sheep, Moto Racer World Tour

PSM 39 • På skivan: Chicken Run, Time Crisis: Project Titan, Bugs And Taz: Time Busters, Asterix, Frogger, Cricket 2000, Ms Pac-Man, Re-Volt 2, Tomb Raider Chronicles, Spyro Year of the Dragon

PSM 40 • På skivan: Mat Hoffman's Pro BMX, Driver 2, Who Wants To Be A Millionaire?, Legend Of Dragoon, Tony Hawk's Pro Skater, Spyro: Year of the Dragon, Ready 2 Rumble: Round 2, WDL: War Jets, Warriors of Might And Magic

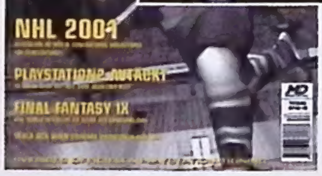
PSM 41 • På skivan: Batman Of The Future, Muppet Monster Adventure, C-12: Final Resistance, Army Men: Air Attack 2, Army Men: Sarge's Heroes, Kejsarens nya stil, ISS Pro Evolution 2, Ready 2 Rumble: Round 2, Burstrick

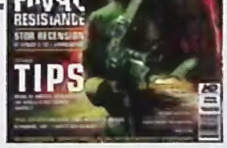
PSM 42 • På skivan: C-12: Final Resistance, Libero Grande International, Fatal Fury: Wild Ambition, Samurai Showdown: Warriors Revenge, California Watersports, Panzer Front, Rugrats In Paris: The Movie, Power Rangers: Lightspeed Rescue

PSM 43• På skivan: Sheep Dog 'N' Wolf, Metal Gear Solid, Pipe Mania 3D, WWF Smackdown, Soul Reaver: Legacy Of Kain, Twisted Metal, Alone In The Dark IV, Mort The Chicken, Final Fantasy IX

PSM 44• På skivan: Alone In The Dark, Abe's Exoddus, Medievil 2, Music 2000, Destruction Derby, Asterix Mega Madness, Toca 2, ISS Pro Evolution 2, Mort The Chicken, The Simpsons Wrestling







HUR GÖR JAG?

Fyll i din beställning på kupongen nedan, eller faxa in kupongen eller en avskrift på fax: 0470-70 31 50. Du kan även beställa per telefon: 0470-70 31 00, via e-post: postorder@medstroms.se eller på hemsidan: www.medstroms.se/shop
OBS! Betalningsvillkor 20 dagar netto.

HAR DU KÖRT FAST? KÖP PLAYSTATION-GUIDEN!

I guiderna hittar du användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel. De är 100 sidor tjocka och kostar 49 kr.

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 1,3 & 4 SLUTSÅLDA!

PLAYSTATION GUIDE 5 (demo-CD medföljer)
Beat ´em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing



49 KR/ST. KÖP TRE ELLER FLER OCH BETALA 44 KR/ST

ANGE PSM ELLER GUIDE

NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	NUMMER:	ANTAL:	PRIS:

SUMMA:

Ev företag ____________________

Namn ____________________

Adress ____________________

Postnr ________ Ort ____________________

Telefon ____________________

____
Målsmans underskrift om du är under 18 år

FRANKERAS EJ
PSM
BETALAR
PORTO

SVARSPOST
350 237 709
358 01 VÄXJÖ

NÄSTA MÅNAD

Nummer 46 September 2001

Vi tar en smygtitt på

DAVID BECKHAM SOCCER

Vi recenserar bland annat

Breath Of Fire IV
Motocross Mania
Spec Ops: Cover Assault
Techno Mage
Batman: Gotham City Racer
Roland Garros French Open 2001

Som vanligt bjuder vi på

Nyheter, recensioner, smygtittar, PlayStation2, tävlingar, tips och fusk.


WAITING FOR PLAYERS
nime 01
NORDIC INTERACTIVE MEDIA EXPO 2001
GÖTEBORG 27-30 SEPTEMBER
NORDENS STÖRSTA MÄSSA FÖR INTERAKTIV UNDERHÅLLNING:
UTSTÄLLARE · KONFERENSER · DEMOTÄVLINGAR · SPELKVÄLLAR · BRANSCHFEST
www.nime.nu
PC GAMER
PLAY
ARRANGERAS AV G:SON INTERNATIONAL · NORRA HAMNG 36 · SE-411 06 GÖTEBORG · T 031-15 06 80 · F 031-15 41 80 · info@nime.nu
develop
MCV